PlayStation™ MAGAZINE™
NUMÉRO 12 • SEPTEMBRE 1997

Formula One '97

La course de votre vie

DOSSIER

Découvrez les 15 hits de Noël

Moto Racer

Le meilleur de la moto

Rally Cross (jouable)

Overboard (jouable)

5 démos A DECOUVRIR SUR LE CD

Kurushi (jouable)

Actua Golf 2 (jouable)

Hercule (non-jouable)

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Tout simplement « plus »

T 6856 - 12 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 12 • SEPTEMBRE 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

V-RALLY, PLUS DE 500 000 EXE
N°1 EN FRANCE, EN ANGL

Soyez dans

PlayStation™

"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

MPLAIRES VENDUS EN EUROPE,
ETERRE, EN ALLEMAGNE.

la course !

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA

Feedback

Ouah ! Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas reçu autant de courrier. Vous vous êtes véritablement lâchés pendant les vacances. Au fait, furent-elles bonnes ? Car il faut désormais songer à la rentrée. Une rentrée qui promet : Sony va fêter la vente de la millionième console en France et pas moins de cinquante jeux sont prévus d'ici la fin de l'année. Du jamais vu ! Avant d'entrer dans le vif du sujet, toutefois, nous tenons à apporter une précision (qui vient aussi en réponse à une question posée) : notre dessinateur se nomme Pierre Le Pivain, voilà... Ah, non, on allait presque oublier l'ultime conseil de ce dixième feedback : méfiez-vous des serveurs Minitel 36 17, ce sont les plus chers ! Cette fois, tout est dit. Ciao et rendez-vous next month.

db Volley de bois vert

Alors là, rien ne va plus ! Dans le numéro daté du mois de mai, vous avez annoncé la sortie d'une simulation de volley-ball. Or, deux lignes plus loin, que vois-je : «Est-il annoncé ?... NON». Si c'était pour dégoûter tous les fans de volley, eh bien, c'est réussi. J'écris «les» fans car j'aimerais rappeler à tous les développeurs de jeux vidéo que le volley est le sport qui compte le plus grand nombre de licenciés dans le monde. Je voudrais également faire remarquer que Hyper Volley-Ball sur Super Nintendo a été un franc succès. Alors un petit effort, SVP...

François Comes de Saint-Raphaël (83).

Pas de jeu de Volley

Désolé, vieux, mais nulle équipe de développement ne prépare ce type de simulation. Pourtant il est vrai qu'un jeu de ce genre était prévu il y a quelques mois. Le projet a été abandonné pour d'obscures raisons. Dieu sait que vous êtes nombreux à le demander cependant. Vous fûtes également queque'zuns à demander des jeux tantôt de courses hippiques, de paintball ,voire de pétanque (et, congue ! avé l'assent). Why not, my dear friends ? Mais je ne suis pas sûr que ça fasse l'unanimité. Encore que, sur PlayStation, on peut s'attendre à tout, y compris aux titres à venir cités ci-dessous.

Titre du jeu	Editeur	Est-il annoncé ?	Date de sortie en France
Les Chevaliers de Baphomet 2	Sony CEE	oui	décembre 1997
Discworld 2	Psygnosis	oui	novembre 1997
Tekken 3	Namco	oui	premier semestre 1998
Bushido Blade	Squaresoft	oui	premier semestre 1998
WipEout 3	-	on en parle	-
Alerte Rouge	Virgin IE	oui	novembre 1997
Lucky Luke	Infogrames	oui	décembre 1997
Dawn of Darkness	Ocean	non	-
Gex 2	Crystal Dynamics	oui	novembre 1997
Theme Hospital	EA	oui	novembre 1997
LBA2	Electronic Arts	oui	courant 1998
Diablo	Electronic Arts	oui	nc
Fort Boyard	-	non	-
Ken le survivant	-	non	-
Parasite Eve	Squaresoft	oui	fin 1998

Voilà qui tourne rond

Combien de volants existe-t-il sur PlayStation ? Lequel conseilleriez-vous ? Quels sont les jeux avec lesquels il est possible de jouer avec un volant ? Et avec le nouveau paddle analogique ? Ghislain Raffalli,

Nogent-sur-Marne (94).

db Volants et paddle analogique

Les jeux qui se jouent avec le Madcatz ou le dernier volant en date alias le Formula Zero sont nombreux. A vrai dire, la plupart des jeux de caisses, de Ridge Racer à V-Rally. Quant au paddle analogique, Sony Computer France a communiqué une liste de titres compatibles. Cela va de Porsche Challenge à Steel Reign (prévu début 98), en passant par Rally Cross, Rapid Racer, Ace Combat 2, Rosco McQueen et Crash Bandicoot 2 (à confirmer pour ce dernier). De nombreux éditeurs tiers, Psygnosis en tête, conçoivent actuellement des jeux compatibles avec cette manette tout comme Formula One'97.

Ser-vice public ???

Trop, c'est trop ! Cette lettre est un coup de gueule. (...) Je suis abonné depuis le numéro 7 de PSM. Dès réception du numéro 8, heureux de trouver mon mag. préféré dans la boîte aux lettres, j'enlève le plastique qui le recouvre afin de me jeter sur le CD de démo... Et là, c'est l'horreur : pas de CD !?!? Je feuillette le magazine dans l'espoir qu'il s'y soit réfugié, mais rien, nada, que dalle. Dépité, je téléphone au numéro réservé aux abonnés... et je tombe sur une jeune femme dont la seule voix me fait presque oublier ma mésaventure. Je lui explique et elle me répond : «No problem». Une semaine s'écoule et je reçois le fameux CD que l'on avait - probablement - subtilisé.
Ce n'est hélas pas terminé.
Lorsque le numéro suivant atterrit dans ma boîte à lettres, j'arrache le plastique et découvre, plus qu'agacé, que le Cellophane est une nouvelle fois déchiré, que le CD n'est toujours pas présent. Ça recommence ! Je retéléphone à la jeune femme sympa qui m'envoie - gentiment - un CD dans la semaine qui suit. Ouf ! Mais, le pire est encore à venir... Le numéro 10? Connais pas ! Le 18 juin, je ne l'ai toujours pas reçu. J'appelle vous savez où (elle va finir par croire que je la drague), et la nana me répond que le mag est parti, qu'il vaut mieux attendre quelques jours. Une semaine passe, en vain. Je rappelle le service abonnement qui me conseille de faire une réclamation à la poste, ce que j'avais fait la veille. Ultra-sympa, elle me réexpédie le magazine... Pour l'heure, j'en suis là. Aussi, «Messieurs et Mesdames des PTT, facteurs, receveurs, trieurs, essayez d'être un peu plus sérieux dans votre travail et respectez le bien d'autrui ! Le vol, que je sache, est puni par la loi. Je n'incrimine pas l'ensemble de la profession, conscient qu'il n'y a qu'un seul fautif. J'espère simplement que la personne concernée lira cette lettre dans un autre magazine que celui qui m'est destiné.»
Voilà qui soulage. Pensez-vous que cela va arranger les choses ?

Hervé H., Marseille (13).

Une solution : porter plainte

Mais que fait la police ? Lettre choisie au hasard parmi la dizaine de plaintes du même genre, elle est révélatrice d'un certain malaise. Le service public serait-il vérolé ? Honte à ceux qui piquent les CD de démo de nos chers abonnés. D'autant plus que nous sommes impuissants face à ce type de fourberie. Si cela se produit, n'hésitez surtout pas à porter plainte, à gémir devant la gentille dame qui vend les timbres derrière son guichet. Et sachez que le service abonnement reste à votre disposition.

db J'ai huit ans, comme Souchon

Bonjour,
Je suis une petite fille de huit ans et j'adore jouer avec ma PlayStation. Malheureusement, j'ai du mal à trouver des jeux correspondant à mon âge. Mis à part Rayman et Crash Bandicoot, je n'ai pas trouver grand-chose pour moi. S'il vous plait, pouvez-vous m'aider en me donnant des titres de jeux et des conseils pour que je puisse au moins les commander si je n'arrive pas à les trouver localement ?

Marjorie Filhol, Aurillac (15).

Des jeux pour les jeunes

Ne t'inquiète pas, plusieurs jeux dédiés aux plus jeunes sont prévus pour les mois à venir. À commencer par Parapa The Rapper dont tu trouveras le test dans ce numéro. Suivra prochainement Croc sur lequel j'ai littéralement craqué. Ce petit crocodile évoluant dans univers 3D exceptionnel est adorable. Reste Hercule, l'adaptation du film Disney du même nom sur PlayStation, qui contre toute attente est une réussite, quoique peut-être un peu dur pour des novices. Trois jeux et bien d'autres, pour toi.

Pre-historic man

Moi qui suis constamment en train d'imaginer des histoires, j'aimerai lire un extrait de scénario de jeu, car l'interactivité doit donner une forme et un style particuliers à la rédaction.

Eric Llora, Trevoux (01).

Le scénario de LBA2

Chose promise, chose due. Nous avons demandé à l'ex-équipe d'Adeline Software aujourd'hui appelée No Cliché de nous fournir un extrait du scénar de LBA2, jeu très attendu, prévu l'année prochaine sur PlayStation. Pour vous faire une idée du boulot que cela représente...

CHAPITRE 8 :
Twinsen sort du passage secret pour aboutir dans la base secrète de l'îlot CX. De nombreux soldats sont présents pour protéger l'endroit, et Twinsen doit les combattre sans cesse. Au centre de la base, l'empereur se trouve dans ses quartiers, qui abritent également la grande salle de contrôle qui est en contact direct avec la base de la Lune d'émeraude.
Après avoir fait le tour de la base et affronté tous les pièges, Twinsen arrive enfin dans cette salle de contrôle. Il y retrouve l'empereur, qui l'accueille avant d'appuyer sur le bouton fatidique, celui qui met à feu le réacteur lunaire !!!

L'empereur : «Enfin, te voilà ! Je t'attendais, Twinsunien, Dark Monk m'a beaucoup parlé de toi !!!»

L'empereur appuie sur le bouton. Sur un écran de contrôle, on discerne la base lunaire. Le réacteur tremble, gonfle, rougit, puis une énorme flamme s'en échappe, provoquant d'incroyables vibrations dans la caméra. Ça y est, la lune est partie en direction de Twinsun !!!
L'empereur s'adresse à nouveau à Twinsen :

L'empereur : «C'est fini, Twinsen, tu as perdu. Et pour rendre ta défaite plus amère, je vais te révéler la vérité. Dark Monk et moi sommes associés. Avec toutes ces croyances, je n'étais pas maître de ma planète, les gens n'écoutaient que les prêtres de Dark Monk !!! Un jour, un étranger a atterri sur Zeelich et m'a proposé de se faire passer pour Dark Monk. Ensemble nous avons fait croire qu'il allait réaliser la grande prophétie. En réalité, nous construisions secrètement des réacteurs sur la lune pour la propulser sur ta planète et la faire exploser. Dark Monk veut s'approprier l'énergie magique des Sendells qui se dégagera de l'explosion cosmique, et moi, je veux devenir le maître de ma planète !!!»

Twinsen : «C'est impossible, je vous en empêcherai !!!»

L'empereur : «Dark Monk est fort twinsunien. Dans sa statue, il a construit une machine capable de stocker l'énergie magique !!! Mes agents sont allés sur Twinsun pour enlever vos mages car nous avions besoin d'eux pour attirer l'énergie de ta planète. Et nous avons enlevé les enfants car les mages refusaient de coopérer !!! Tu étais notre seul obstacle. Mais, désormais, nous avons gagné. La destruction de Twinsun et l'utilisation de la machine interviendront lors de la prochaine cérémonie, et tu ne m'empêcheras pas de déclencher les réacteurs lunaires !!!»

Puis le combat s'engage entre les deux. Twinsen en sort bien sûr vainqueur, il récupère le sabre de l'empereur. Mais à peine cela s'est-il produit que Sendell apparaît à notre héros...

Feedback

Namco maniaque

On n'entend plus parler de Namco. Cela m'inquiète beaucoup car les jeux de cet éditeur sont pratiquement les seuls que j'achète. Eh oui, je suis un fana des jeux d'arcade qui font monter l'adrénaline. Pourriez-vous me dire si des jeux signés Namco sont en cours de développement ?

Vincent Taisne, Thiais (94).

Namco revient

Bah alors, on stresse pour pas grand-chose ? Coâ de neuf du côté des usines de Dieu le père, j'ai nommé Namco ? Plein de nouveautés. Ace Combat 2 et Time Crisis sont prévus pour le mois de novembre. Auparavant, vous aurez pu vous éclater sur Namco Museum vol. 5 et Xevious 3D annoncés pour octobre. Quant au must du jeu de baston, c'est-à-dire Tekken 3, il est attendu pour l'année à venir étant donnée la difficulté rencontrée par les développeurs pour faire tenir ce jeu magnifique sur un seul et unique CD.

Pas assez de bits ?

J'aimerais aborder un sujet pour le moins épineux : Nintendo commercialisant la Nintendo 64, j'entends dire ici ou là que «la PlayStation est morte», voire que «la génération 32 bits est dépassée». Qu'en pensez-vous et qu'en pense Sony ?

Benjamin Tincq, dit l'Indien zarbi à moitié à poil, Hénin-Beaumont (62).

La PlayStation n'a rien à craindre

Sujet épineux sans l'être vraiment dans la mesure où il n'y a pas vraiment lieu de flipper. Non, Sony ne compte pas «riposter» ou contre-attaquer... du moins pas dans un premier temps. Selon son représentant, «il vaut mieux attendre et voir quelle tournure vont prendre les événements». Sony va donc surveiller l'arrivée de cette console dont la venue paraît plus que tardive et fêter parallèlement la millionième PlayStation vendue en France (ne manquez pas notre concours si vous voulez assister à la soirée privée du million !). Autre fait marquant : au Japon, terre de prédilection de Nintendo, le géant nippon vend moins de consoles N64 que de PlayStation ! Il n'y a qu'aux Etats-Unis que cette console est leader... «Il ne faut pas oublier que Sony et Nintendo ne visent pas le même public. Pour notre part, nous sommes fiers de compter un quart de possesseurs de PlayStation âgés de plus de vingt-cinq ans.» Enfin, il y a les softs. La diversité et la qualité des CD PlayStation vont croissant. Le prix à l'unité, lui, ne varie pas. Qu'en sera-t-il chez les concurrents? Les jeux coûteront en moyenne cent francs plus cher. À vous de voir, mais, pour nous, c'est tout vu.

Le - nouveau - principe de Dilbert

(...) Au fait, je trouve que des gens aussi talentueux que vous devraient avoir un meilleur salaire chaque mois.

Romain Martini, Paris (75).

Surtout le p'tit keum qu'écrit l'courrier, non ?

Regarde dans ton rétro

Salut les accros de la console,
J'ai 24 ans et je viens d'acquérir un système Home Theater assez complet. Pour l'image, j'ai opté pour un rétroprojecteur Thomson RP 46 L de 117 cm de diagonale. J'aimerais bien brancher ma PlayStation dessus, mais les avis divergent selon les vendeurs : «Oui, vous pouvez effectivement connecter les deux appareils... Même si, en toute franchise, il vaudrait mieux vous abstenir ou ne pas jouer trop longtemps.» Please, help me !

Sylvain Delille, Autun (71).

Pas de console sur retroprojecteur

En fait, mon ami, il est stipulé dans le manuel d'utilisation de la console qu'il ne faut pas brancher de console sur un rétroprojecteur. Pourquoi ? Parce que... La réponse aurait pu s'arrêter là si nous n'avions pas voulu en savoir plus. Pour ce faire, nous avons demandé à Laurent, spécialiste du Home Theater et vendeur chez Ciné Laser à Paris. «Ce type de branchement est dangereux. Qu'il s'agisse d'un vidéo ou d'un rétroprojecteur, lorsque l'image projetée est fixe et reste trop longtemps à l'écran (par exemple un logo de chaine comme celui d'Eurosport, les tachymètres d'un jeu de course ou plus simplement un jeu mis en pause), cela abime les tubes RVB de l'appareil. À terme, l'image apparaitra comme tramée, moins nette et donc de mauvaise qualité...» Et ce sera de la faute du possesseur de ce matériel très coûteux. À bon entendeur...

PlaySta-ondes

Lettre à part, est-il possible de brancher une PlayStation sur un micro-ondes ? Si oui, cela peut-il endommager la télévision ou le magnétoscope ? Merci.
PS : Ces deux questions sont très sérieuses.

Mikaël Issambourg, Ver-sur-Mer (14).

On met des Gremlins dans un micro-ondes, pourquoi ne pourrait-on pas brancher une console de jeu pour voir tourner un poulet virtuel sur le plateau ? Mais attention, p'tit, gars, il faut impérativement que le four en question supporte les cartes accélératrices 3D et le 110-volts. Nous aussi, nous sommes très sérieux.

Mangez-moi, mangez-moi, mangez-moi

Merci, PSM, merci...
Eté 97, la Corse, la caravane du grand-père et ma PlayStation à plus de 150 km d'ici. Dur, dur ! Lors d'une interminable promenade dans un maquis étouffant, je ferme les yeux... Tout à coup, un groupe d'hommes du NOD me fonce dessus. Derrière moi surgissent les unités du GDI. La lutte commence et je m'enfuis en courant sur un drôle de minerai végétal : du Tiberium ! Tout ce beau monde disparaît soudainement. À présent, deux loups foudroyés par une rafale de balles s'effondrent à mes pieds. Plus loin, une superbe brune me vise avec deux Uzi. Les coups partent et la charmante demoiselle s'éclipse à son tour (dommage !). Soudain, j'entends un bruit de moteur et je vois une Subaru suivie d'une Peugeot 306 me foncer dessus en quatrième vitesse. Elles manquent de me renverser avant de se fondre à leur tour dans la nature. (...) J'ouvre les yeux et retrouve arbres et chants des cigales. Je comprends ce qui vient de m'arriver : j'ai contracté le virus PlayStation Magazine, responsable d'une «maladie» fort agréable. Alors merci, PSM, merci...

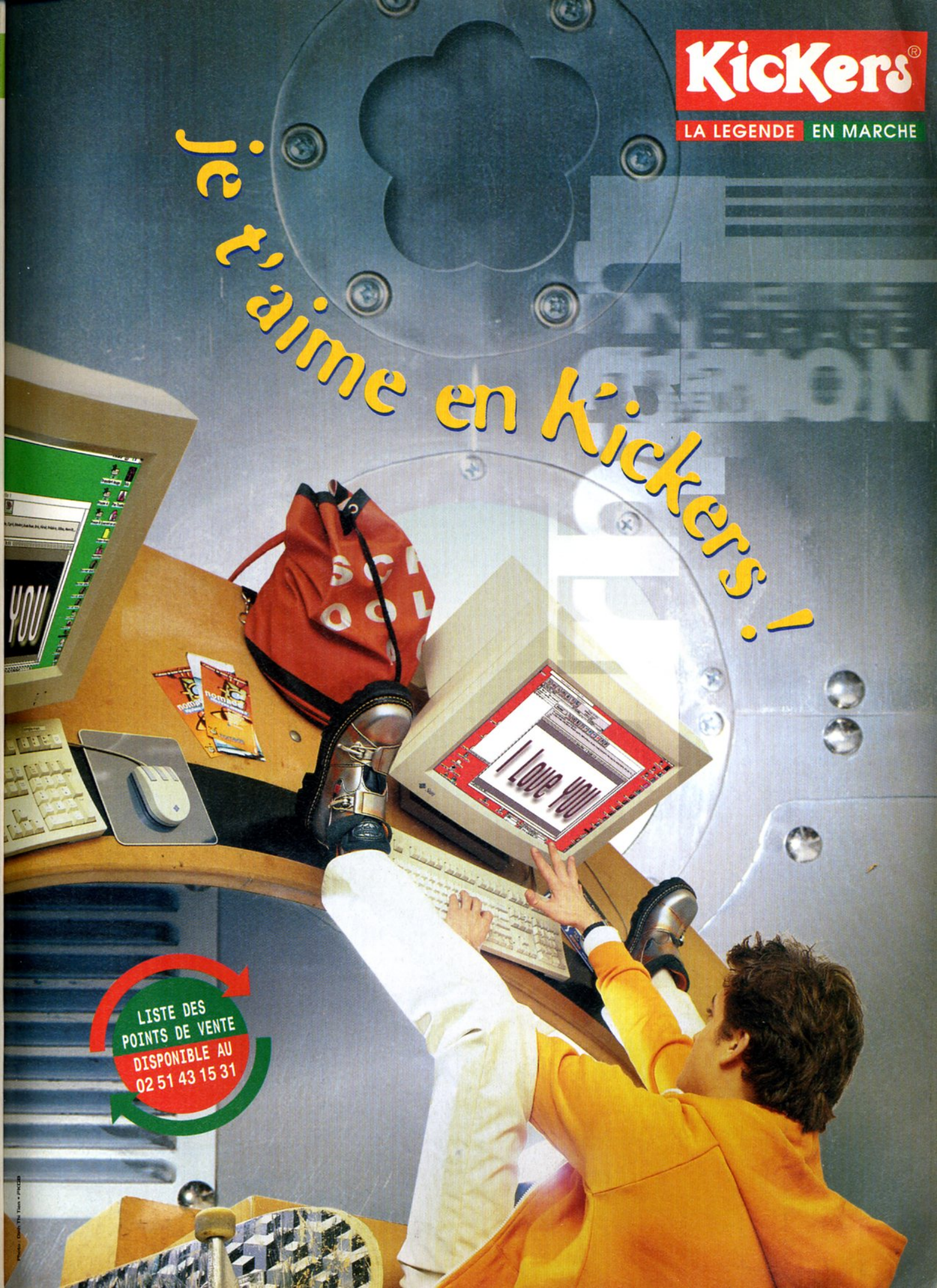
Guillaume Chaude, fan de PlayStation et de Lara Croft, La Colle-sur-Loup (06).

Tu t'es vu quand t'as joué ?

Chez nous, at home, ce genre d'hallucinations est très fréquent. C'est la raison pour laquelle nous sommes constamment surveillés. La cellule capitonnée n'est jamais très loin, aussi, cher lecteur-auteur de lettre déposée dans une enveloppe timbrée à notre intention, faites preuve de prudence.

Ecrivez-nous à :

PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 CLICHY Cedex.


KicKers®
LA LEGENDE EN MARCHE
Je t'aime en Kickers !
I Love YOU
LISTE DES POINTS DE VENTE DISPONIBLE AU 02 51 43 15 31

GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°12** Septembre 97

LE MEILLEUR RESTE À VENIR

Le poids de la tradition

Chaque année, ça recommence. Il y a les vœux de début d'année, les cloches de Pâques, les vacances au soleil, puis la rentrée - plus d'actualité que jamais ! - et finalement, après les quelques jours fériés qui balisent la route jusqu'au bout de l'année, le repas de Noël en famille. On appelle ça la tradition. Les jeux vidéo ont aussi la leur et lorsque la fin d'année approche, on sait que les meilleurs titres de l'année pointeront le bout de leur nez. C'est un peu comme les périodes de migrations, les oies en moins. Alors, malgré un mois de septembre timide où les travellings ne se ramassent visiblement pas à la pelle, PlayStation Mag vous trace les grandes lignes de cette fin 97. Quels seront les 15 titres à accueillir près de votre sapin? Histoire de savoir où vous mettrez les pieds car, il faut bien se le dire, toutes les traditions (ou superstitions) ne sont pas bonnes à prendre.

J.-F. Morisse

Attendu par certains comme la venue du Pape en France, Moto Racer s'apprête à faire une entrée fracassante sur PlayStation. Les jeux de course auto n'ont qu'à bien se tenir !

Finalement, la rentrée c'est pas si terrible que ça. Pour vous remonter le moral, courez vite en page 20 pour découvrir les 15 titres les plus attendus de la planète.

Opération commando sur PlayStation ! Metal Gear et Solid Snake attendent patiemment, tapis dans l'ombre, le bon moment pour frapper. Les toutes nouvelles photos de la future bombe atomique de Konami rien que pour vos yeux.

Formula One 97, Street Fighter EX et le coup de gueule du mois, voilà au moins trois bonnes raisons pour se précipiter sur les Travellings savamment concoctés par nos soins.

Comme chaque mois, les artistes s'expriment librement dans nos colonnes. C'est au tour des Spicy Box, une formation techno made in France qui n'a rien à envier aux Rosbeefs de Prodigy !

Le grand rendez-vous des tricheurs ! Ce mois-ci, une avalanche de tips sur 5 pages avec notamment des codes pour V-Rally ! La grande classe.

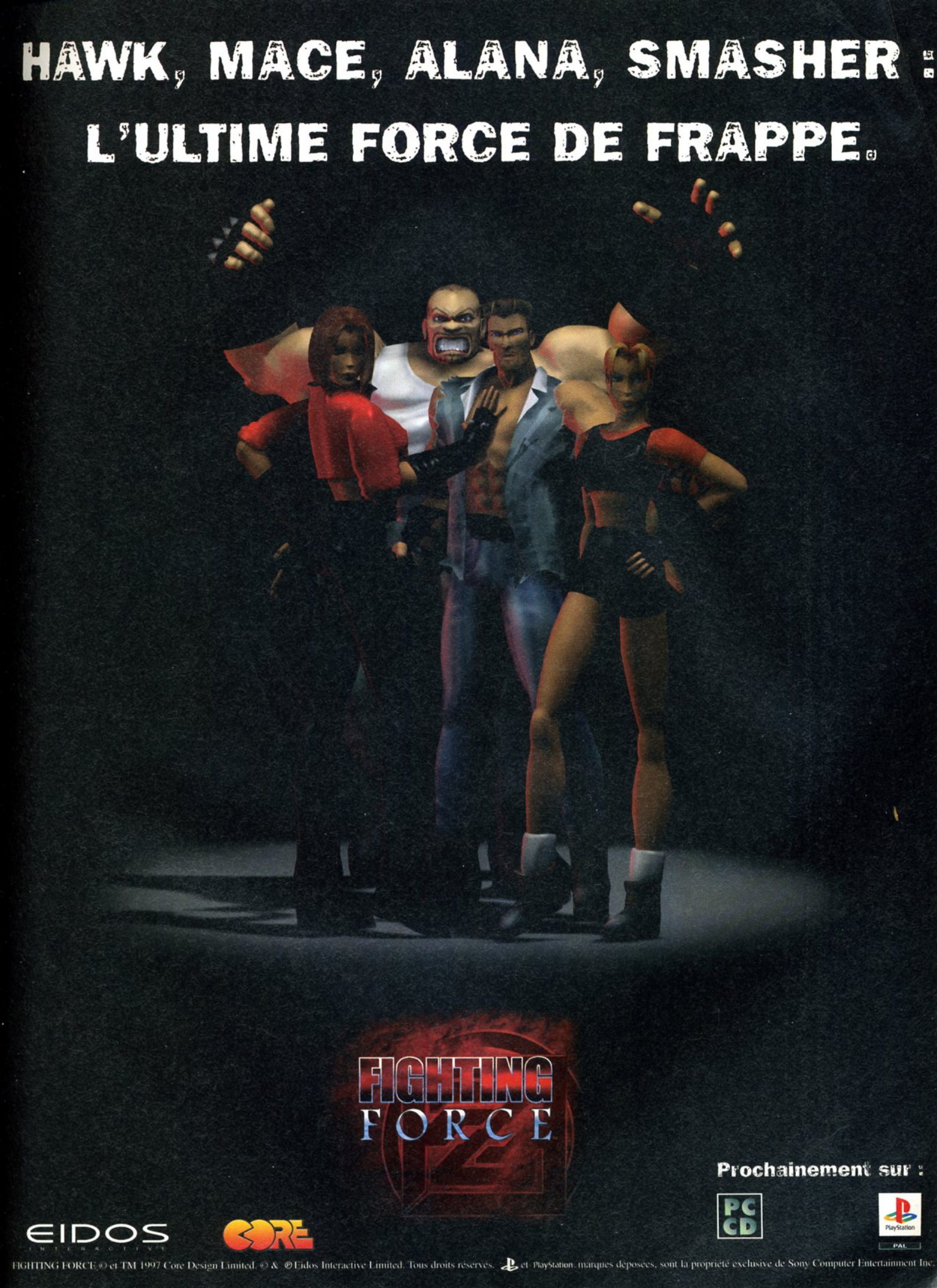
Feed back 4
Abonnement 99
Le CD de démos 106
Petites Annonces 111

TRAVELLINGS

FORMULA ONE '97	68	FANTASTIC FOUR	82
STREET FIGHTER EX+ALPHA	74	FATAL FURY REAL BOUT	84
PARAPPA THE RAPPER	78	AGENT ARMSTRONG	86
RAY STORM	80	MASS DESTRUCTION	88

HAWK, MACE, ALANA, SMASHER :

L'ULTIME FORCE DE FRAPPE.



FIGHTING FORCE © et TM 1997 Core Design Limited. © & ® Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

MISERIEZ-VOUS SUR LUI
POUR SAUVER UN PEUPLE?

MG2 ADVERTISING

ET POURTANT,
IL EST LEUR SEUL ESPOIR

ODDWORLD
L'ODYSSÉE d'ABE

CROIS EN MOI

GT INTERACTIVE

PlayStation™

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

ODDWORLD INHABITANTS

Oddworld Inhabitants, L'Odyssée d'Abe — Oddworld Inhabitants Publie et distribué par GT Interactive Software - PlayStation et logo PlayStation sont les propriétés de Sony Computer Entertainment Inc.
AKQ ADVERTISING

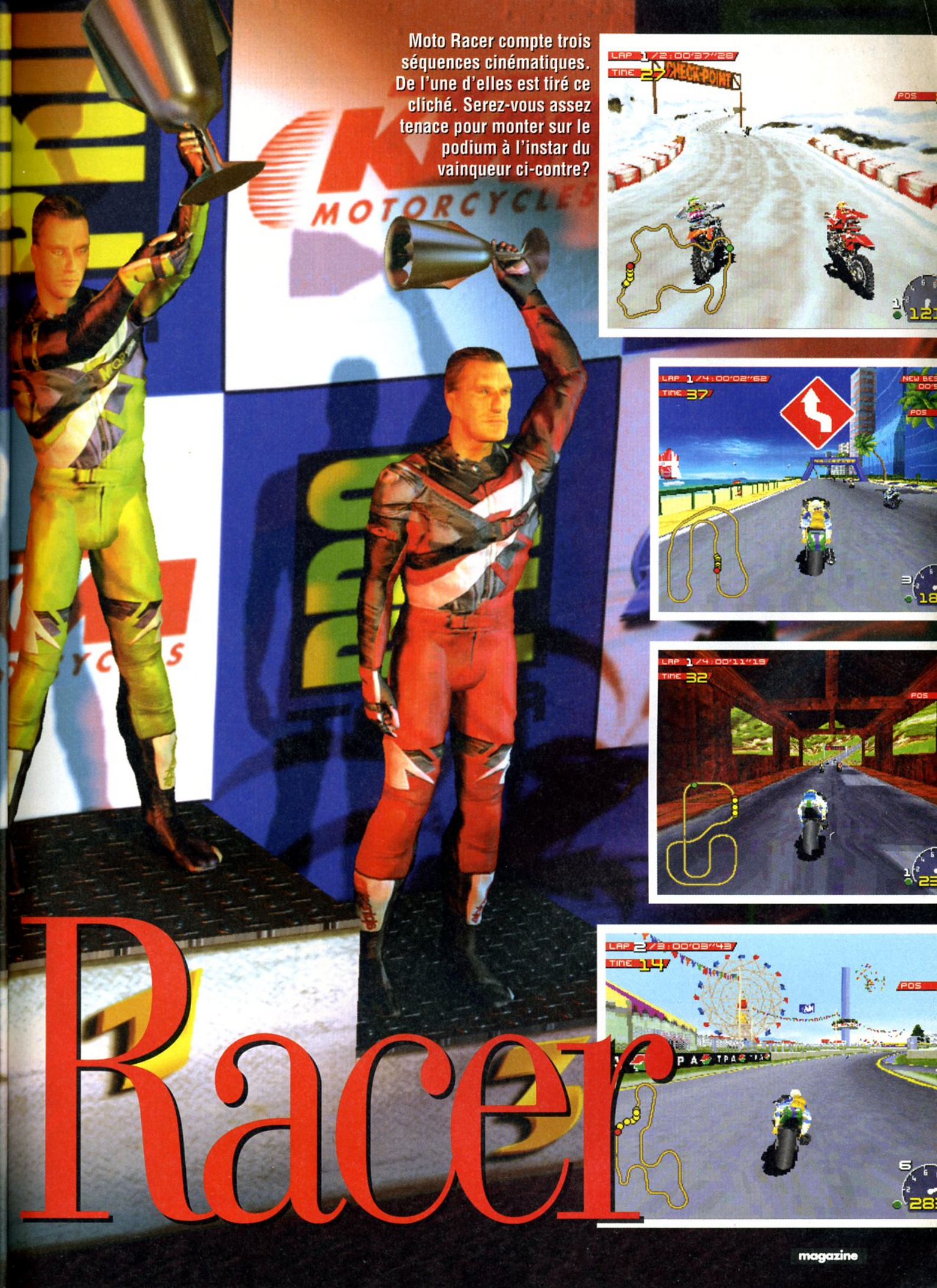
Deux roues SENSATIONS

Joe Bar Team, en langage jeu vidéo, se dit «Moto Racer». Développé par la fine équipe de Delphine Software, Moto Racer est un jeu d'arcade où les quatre roues sont bannies. D'où la comparaison avec la célèbre BD qui dresse le portrait d'allumés du guidon comme on peut en voir à Vincennes (mythique lieu de rendez-vous des motards parisiens)... et sur petit écran, à partir du mois d'octobre. Saurez-vous relever le défi?

EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE / ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1997

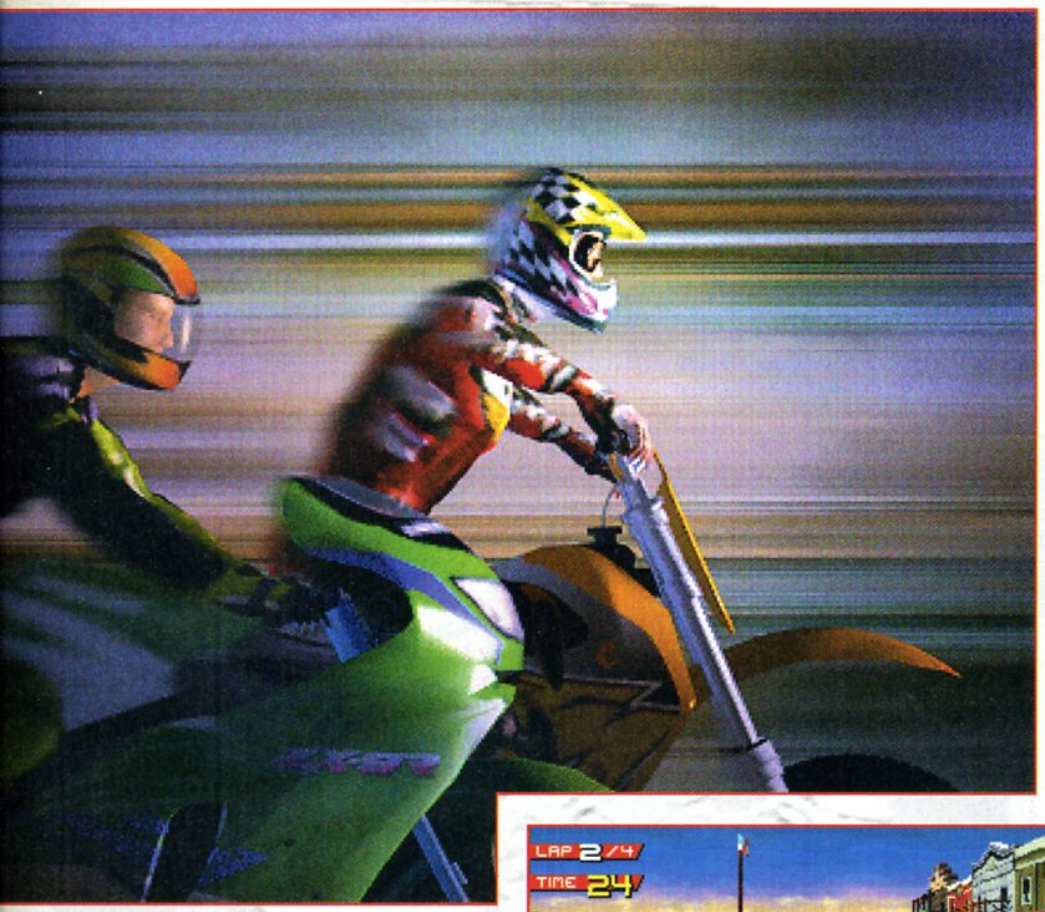
Moto 2

Par Benjamin Janssens



Moto Racer compte trois séquences cinématiques. De l'une d'elles est tiré ce cliché. Serez-vous assez tenace pour monter sur le podium à l'instar du vainqueur ci-contre?

Racer



Lorsque l'on tombe sur les premières images de Moto Racer, ce qui frappe sans prévenir est la vitesse de défilement. «En mode Single Player, le nombre d'images par seconde oscille entre vingt-cinq et quarante», explique Thierry Gaerthner, le producteur. Mais comment l'équipe ayant bossé sur un jeu d'aventure futuriste comme Fade To Black est-elle passée à un jeu de moto? «En fait, après la sortie de FTB, nous voulions développer un nouveau moteur 3D, autant pour une suite hypothétique que pour un produit totalement inédit. Au départ, nous voulions réaliser une course d'engins futuristes. Mais l'idée ne convenait pas. Nous avons finalement décidé de modéliser de vraies motos.» Le clone initialement prévu de WipEout (avec les véhicules futuristes) s'est donc transformé en un jeu d'arcade super fun, auquel il est possible de jouer à deux simultanément sur un seul et même écran.

Sur mon beau destrier

A califourchon sur une KTM ou un clone de Ninja, les modèles que l'on retrouve dans le jeu, le joueur se prend pour le Zorro des temps modernes. Le fidèle étalon noir a cédé la place à un bourrin mécanique fonçant à toute bombe

Les wheelings permettent d'accélérer d'un seul coup

A deux, il est possible de jouer avec un écran splitté à l'horizontale ou à la verticale. Prêt pour des one-on-one endiablés?

Sponsoring outre-Manche

Un bolide Moto Racer existe bel et bien. La moto que vous voyez ci-contre est une Suzuki 750 que l'on a pu voir participer à des grands prix outre-Manche comme le British Grand Prix de Donnington Park ou sur l'île de Man. «Pour ce partenariat, Delphine s'est entièrement occupé du design.» Original, non?

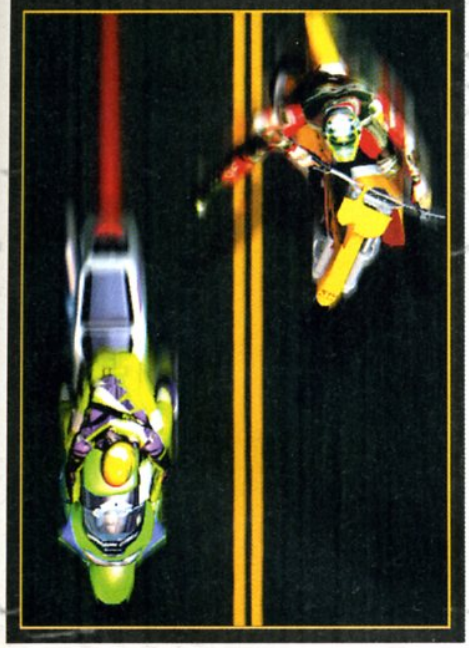
Dix circuits d'exception

5 CIRCUITS DE CROSS

SNOW RIDE : sur la neige.
DIRT ARENA : cross indoors.
WHITWALL : sur la muraille de Chine.
LOST RUINS : dans un décor tropical.
SEA OF SUN : dans les dunes et sous un soleil de plomb.

5 CIRCUITS DE COURSE PURE

SPEED BAY : en bord de mer.
WEST WAY : entre les montagnes du Grand Canyon.
ROCK FOREST : sur une petite route de campagne.
RED CITY : dans les rues de San Francisco.
FUN FAIR : autour d'une fête foraine.

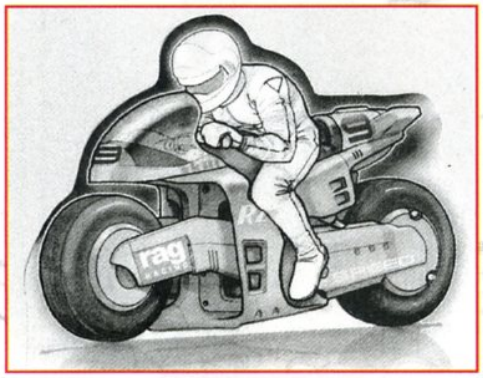


derrière - ou devant - sept concurrents audacieux. Celui qui s'adonne pour la première fois à Moto Racer ne dispose que des quatre circuits de base. «Pour courir sur les six circuits restant, il faut impérativement terminer chaque course du mode Championship sur le podium, c'est-à-dire dans les trois premiers.» Pas toujours évident, encore moins si la difficulté va croissante. «Nous ne souhaitions pas donner immédiatement accès à l'ensemble des circuits, explique Thierry. Pour plus de challenge et aussi pour rallonger la durée de vie du jeu, nous avons pensé à ce système de courses se dévoilant progressivement.» Et ce n'est pas tout : une fois le mode Championship «classique» terminé, le joueur a droit à un mode Reverse, puis à un mode Pocket Bike.

Quelle que soit la moto chevauchée, les wheelings permettant d'accélérer un bon coup et les sauts avec les jambes écartées (pour faire beau !) sont autorisés.

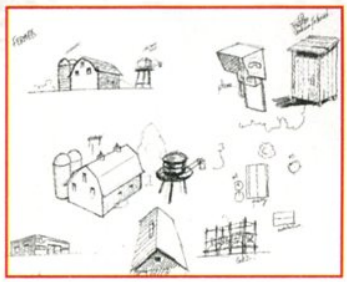
Deux, c'est mieux qu'un

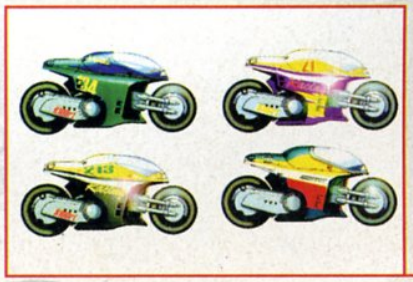
Outre les modes Championship, Practice et Single Race, Moto Racer comprend un mode deux joueurs plutôt réussi. «Nous avons très vite abandonné l'idée d'incorporer un mode link !» Tant mieux, car même avec un écran séparé à la verticale ou à l'horizontale, le jeu à deux ne souffre d'aucun ralentissement. Manque le vent et les moucherons dans les dents pour s'y croire vraiment. Sur la Grande Muraille de Chine ou dans le Grand Canyon, dans les Alpes ou sur la côte d'Azur, le réalisme des graphismes et l'extraordinaire impression de vitesse confèrent tout son intérêt au jeu. Un titre qui devrait plaire et cartonner, sans mauvais jeu de mots.

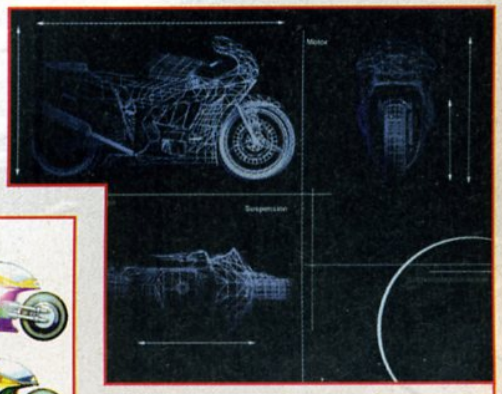


Seize (huit de cross et huit de course) modèles dotés de caractéristiques distinctes figurent dans le menu. A vous de choisir celui qui convient le mieux au type de terrain.

Une incroyable impression de vitesse et de réalisme







Une modélisation en 3D qui a donné dynamique et réalisme aux engins.

Les motos futuristes ont définitivement cédé la place à une imitation de Ninja et une KTM 360 SX.

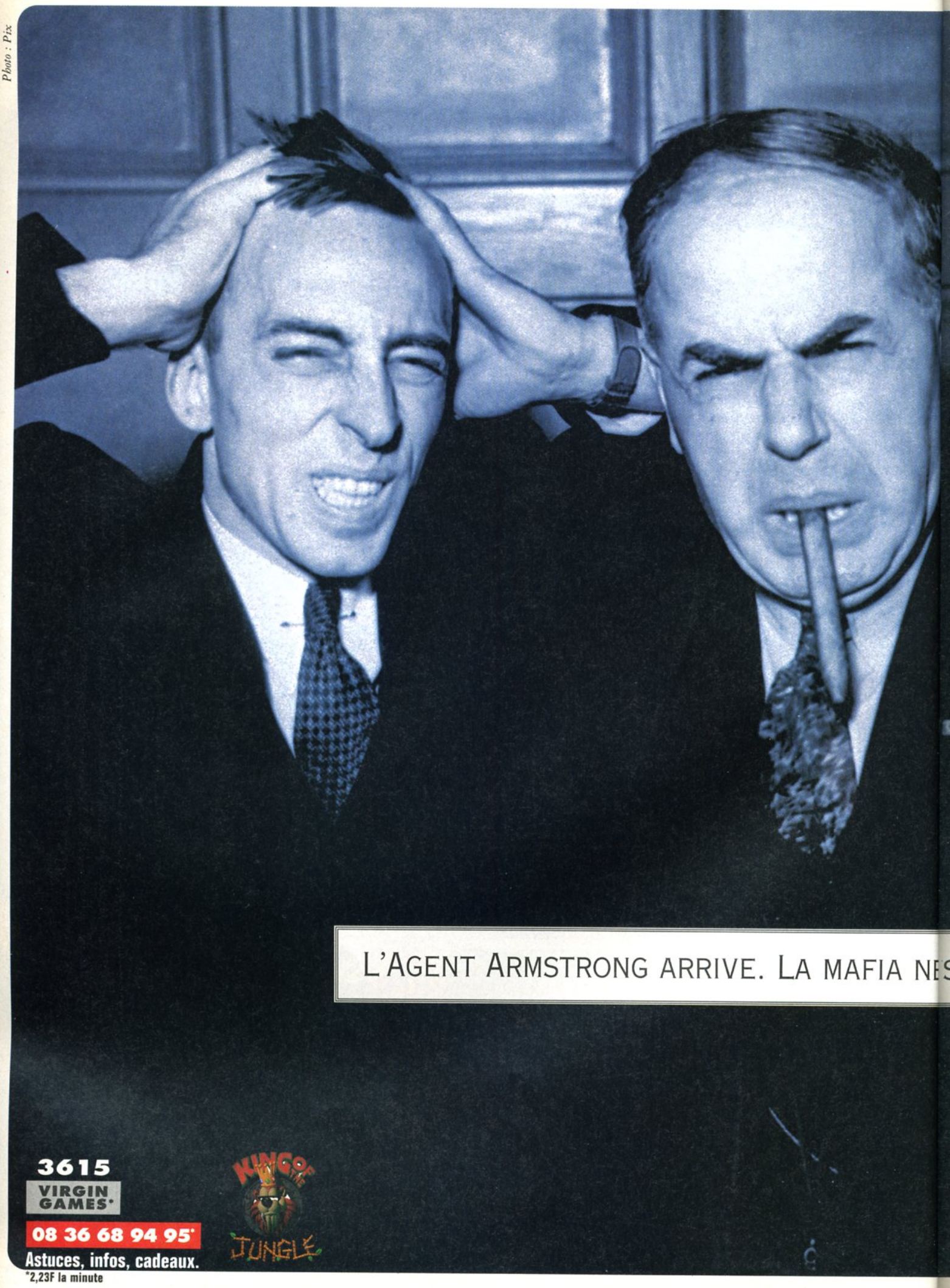


Photo : Pix
L'AGENT ARMSTRONG ARRIVE. LA MAFIA NE
3615
VIRGIN GAMES*
08 36 68 94 95*
Astuces, infos, cadeaux.
*2,23F la minute
KING OF THE JUNGLE

USA, années 30. Spats Falconetti, le " parrain " de la plus grande organisation criminelle du monde est sur le point de contrôler la planète en utilisant la violence, la corruption et l'intimidation. Un seul obstacle se place en travers de sa route : Agent Armstrong.
Avec plus de 30 missions aux fabuleux graphismes en 3D, une multitude d'armes, de lieux, d'ennemis et des musiques ultra dynamiques, Agent Armstrong donne l'occasion à tous les citoyens désireux de faire respecter la loi de se glisser dans la peau d'un justicier.

ES'EN REMETTRA PAS !

http://www.virgininteractive.fr

© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony computer Entertainment, Inc.

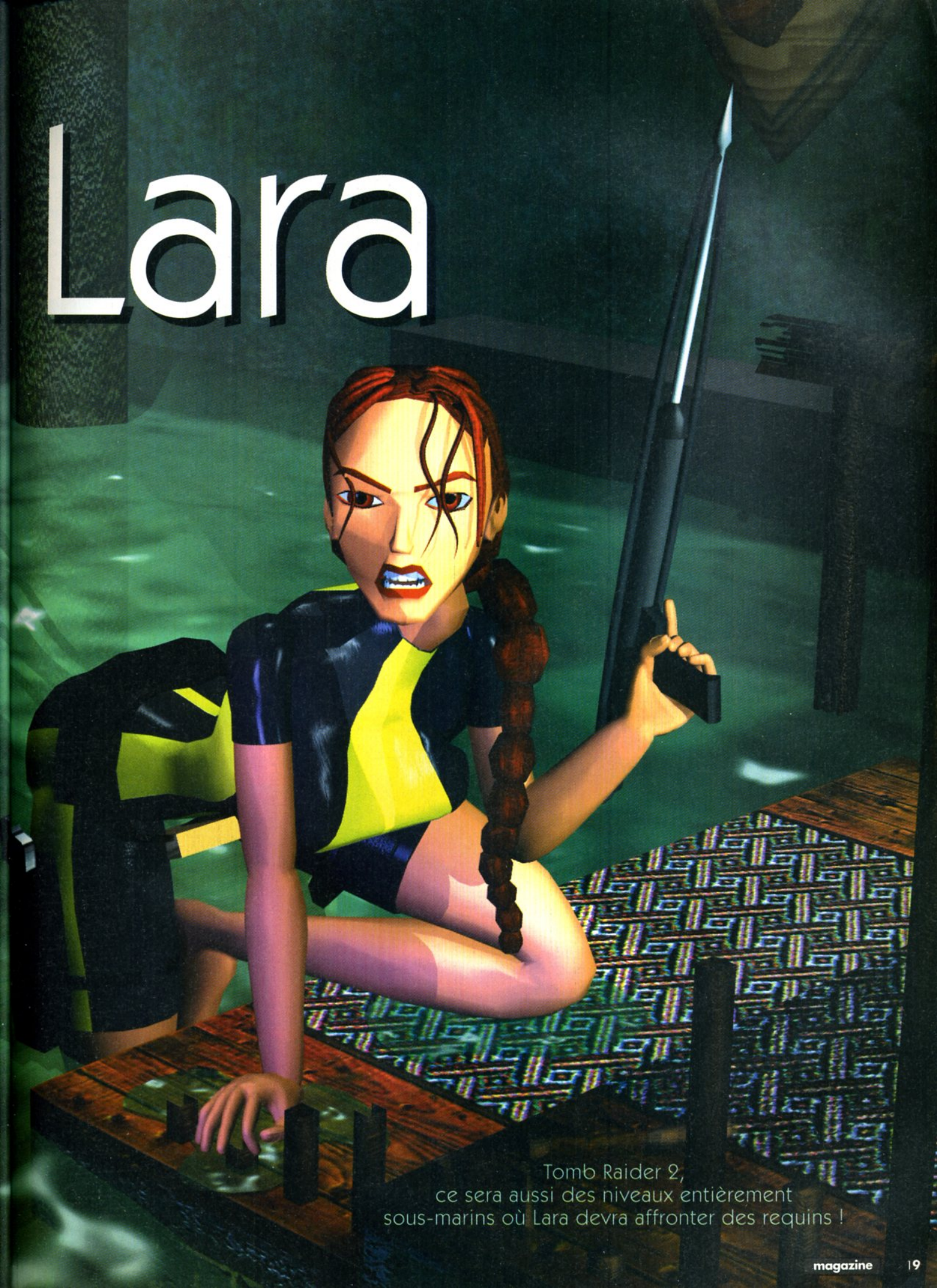
Agent Armstrong © 1997 King of the Jungle Ltd. All rights reserved.

© Virgin Interactive (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Aqua

Tomb Raider 2... le jour approche ! La suite des aventures de Lara devrait nous arriver dès le mois de novembre prochain. Chez Core Design, les développeurs du jeu, on ne ménage pas ses efforts pour faire de Tomb Raider 2 le jeu événement de la fin d'année. Eidos, l'éditeur, est lui-aussi tellement occupé que DeathTrap Dungeon et Conquest Earth prennent du retard. Ces deux derniers titres n'arriveront pas pour Noël, mais plutôt dans le premier quart de l'année 98. Voilà aussi pourquoi ils ne figurent pas dans la liste des 15 jeux de fin d'année. CQFD. En attendant, PlayStation Mag vous présente Lara au meilleur de sa forme, après une petite baignade au milieu des requins. Lara comme on l'aime...

Lara



Tomb Raider 2,
ce sera aussi des niveaux entièrement
sous-marins où Lara devra affronter des requins !

Les 15 plus attendus de PlayStation Mag

La fin d'année approche, le Père Noël aussi et l'on se dit qu'il serait bien de compléter sa collection de jeux PlayStation. Alors, histoire de vous simplifier la vie, PlayStation Mag a sélectionné pour vous les titres qui devraient être les blocks busters de la fin d'année. Les 15 plus attendus de PlayStation Mag pour la fin d'année 97, c'est parti.

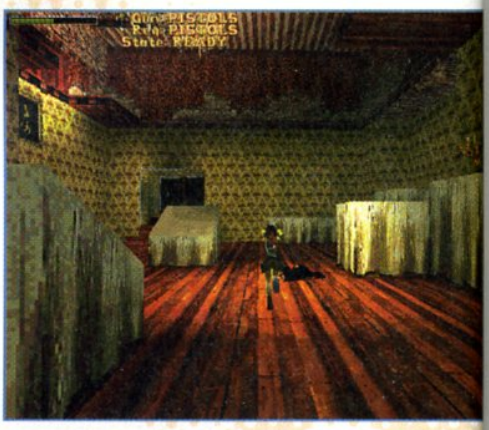
1 Final Fantasy VII

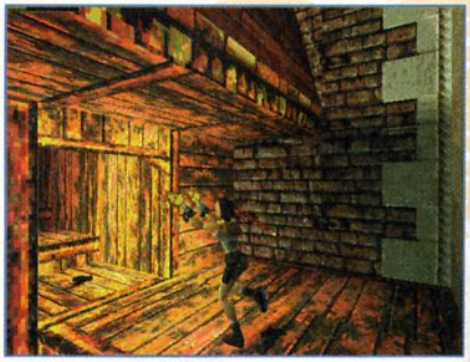
Le plus grand jeu de rôle de tous les temps. Trois CD de jeu pour une quête de longue haleine, qui vous permettra de découvrir des graphismes somptueux et une aventure trépidante.

Editeur SquareSoft
Genre Jeu de rôle
Sortie Novembre 1997

2 Tomb Raider 2

Lara part en guerre contre une secte mystérieuse. A Venise ou bien en Chine, Lara Croft reprend du service pour le plus grand bonheur de ses dizaines de milliers de fans. PlayStation Mag craque toujours pour Lara et vous invite à en faire autant !

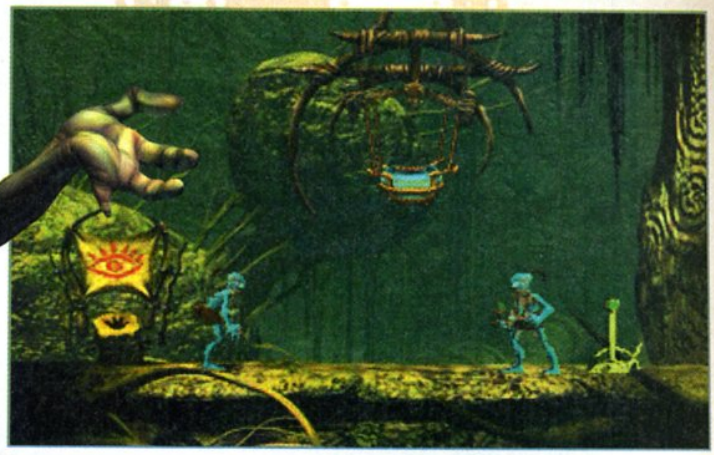




Editeur Eidos
Genre Action / Aventure
Sortie Novembre 1997

3 L'Odyssée D'Abe

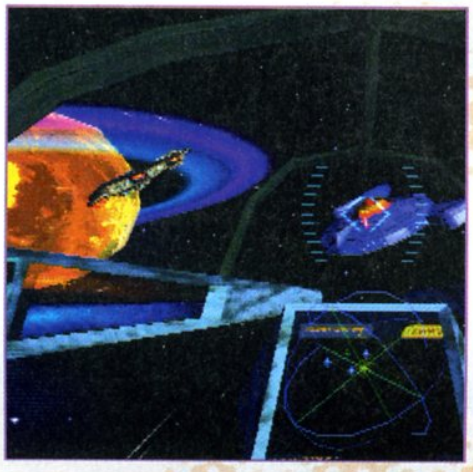
Foncièrement novateur, l'Odyssée d'Abe n'est pas sans rappeler le mythique Flashback. Une aventure ponctuée de scènes d'action musclées vous emmènera aux confins de la galaxie. Libérerez-vous les opprimés?



Editeur	GT Interactive
Genre	Action / Aventure
Sortie	Octobre 1997

4 Colony Wars

Space Opera en haute résolution, Colony Wars vous invite à combattre dans le vide intersidéral. Près de quarante missions ponctuées par 25 séquences cinématiques en images de synthèse qui mettront de l'ambiance. Un titre très supérieur au récent Darklight.



Editeur	Psygnosis
Genre	Shooting Game
Sortie	Novembre 1997

5 Alerte Rouge

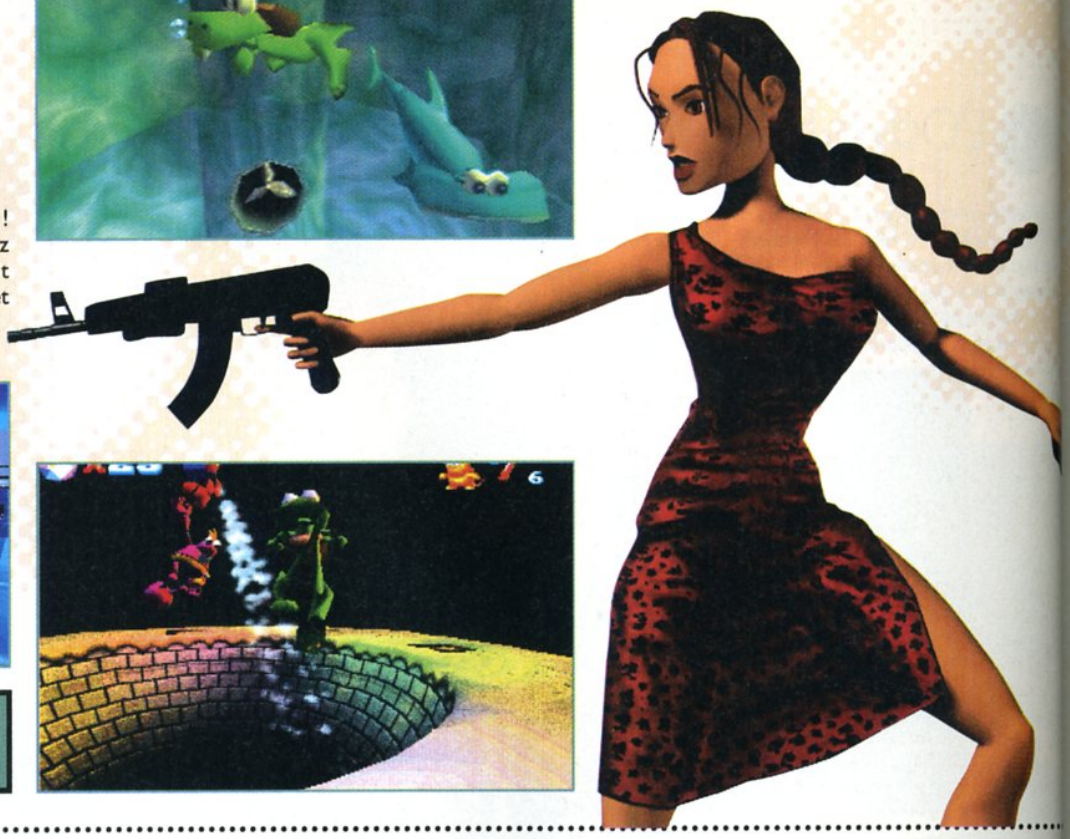
La suite de Command and Conquer ! Jouez la période de la guerre froide et choisissez votre camp : Soviétiques ou alliés. Il sera désormais possible d'utiliser l'arme atomique ou bien encore les chasseurs Mig. Explosif, camarade !

Editeur	Virgin Int.
Genre	Stratégie
Sortie	Novembre 1997

6 Rapid Racer

Faut-il encore présenter le jeu de course le plus foncièrement novateur de ces derniers mois? Du offshore seul ou à deux sur écran divisé, sur six circuits différents, le tout accompagné par les musiques techno d'Apollo 440.

Editeur	Sony C.E.E.
Genre	Course
Sortie	Octobre 1997



7 Croc

Les jeux de plate-forme reviennent en force ! Avec des musiques exceptionnelles, libérez les Gobbols en accompagnant Croc le petit croco. Un univers en 3D, trois vues différentes et des dizaines de niveaux à découvrir à la manette analogique.

Editeur	Electronic Arts
Genre	Plate-forme
Sortie	Octobre 1997

8 Hercule

Suivez Hercule dans une dizaine de niveaux complètement différents. Affrontez les multiples têtes de l'Hydre, le tout en 3D. Combattez la méduse et son regard pétrifiant, chevauchez Pégase à travers les cieux pour ensuite combattre Hadès ! Epique.

Editeur	Disney Interactive
Genre	Plate-forme
Sortie	Novembre 1997

9 Les Chevaliers de Baphomet 2

Salué comme étant le meilleur jeu d 'aventure de la PlayStation, Les Chevaliers de Baphomet 2 vous permettra de vous plonger dans une nouvelle enquête mystérieuse. Un jeu intelligent et graphiquement très abouti.

Editeur	Sony C.E.
Genre	Aventure
Sortie	Décembre 1997

10 Apocalypse

Bruce Willis vous invite à combattre une mystérieuse Eglise dans un futur lointain. Accompagnez le héros des Die Hard et faites feu sur tout ce qui bouge pour survivre et empêcher les Cavaliers de l'Apocalypse de tout détruire.

Editeur	Activision
Genre	Action / Aventure
Sortie	Novembre 1997

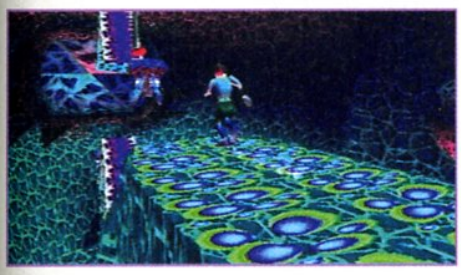
11 Crash Bandicoot 2

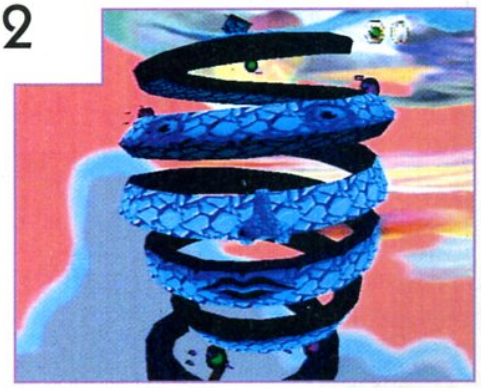
Crash est de retour, pour le plus grand plaisir de ses fans. Une fois encore, plusieurs dizaines de niveaux vous attendent dans un monde en 3D encore plus fin, plus délirant et plus drôle.

Editeur	Sony C.E.
Genre	Plate-forme
Sortie	Décembre 1997

12 Pandemonium 2

Nikky revient parmi les siens ! La belle Nikki a grandi... et la revoilà, en compagnie de son célèbre bouffon Fargus, repartie dans de nouvelles aventures. Une fois encore, la 3D est de la partie et les graphismes sont toujours aussi spectaculaires.





Editeur	Crystal Dynamix
Genre	Plate-forme
Sortie	Novembre 1997

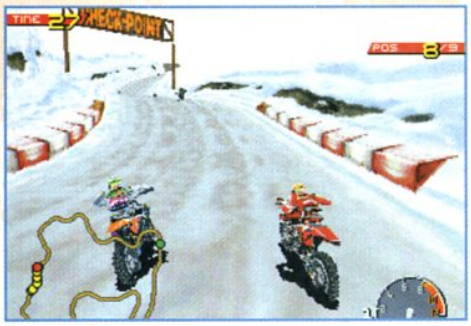
13 SnowRacer 98

Vous ne partez pas sur les pistes enneigées cet hiver? Pas de problème, voilà de quoi vous éclater. 10 personnages différents, 7 pistes et un mode multijoueur sur le même écran. Voilà ce qui vous attend.

Editeur	Ocean
Genre	Course
Sortie	Novembre 1997

14 Moto Racer

On the road again ! Découvrez l'univers mécanique des deux-roues grâce à ce titre français de Delphine Software. Une fois encore, il sera possible de jouer à deux sur un écran divisé pour des courses en 25 images/seconde décoiffantes !



Editeur	Electronic Arts
Genre	Course
Sortie	Octobre 1997

15 Ace Combat 2

Prendre les commandes des plus prestigieux avions de chasse du monde, c'est possible. Ace Combat 2 sera en outre compatible avec la manette analogique, à moins que vous ne préfériez le volumineux set de commandes spécialement prévu pour les simulateurs. Attention les dégâts.

Editeur	Namco
Genre	Simulateur de vol
Sortie	Novembre 1997

Les Incontournables

Warcraft 2
Electronic Arts

Formula One'97
Psygnosis

V-Rally
Infogrames

Street Fighter Ex + Alpha
Capcom

6 nouveaux Micromania !

REIMS CORMONTREUIL
ROUEN ST-SEVER
IVRY GRAND CIEL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

1 prix exceptionnel sur la PlayStation chez Micromania !

LA PLAYSTATION +1 manette 990F*

LE POWERPACK
- 1 CARTE MÉMOIRE
- 1 MANETTE
- 1 SACOCHE

299F*

GRATUIT Le catalogue PlayStation N°6
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

FORMULA 1 97

La mouture 97 de FORMULA 1 est arrivée, et pas les mains vides ! **Avec des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée !** Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Vous verrez ainsi votre voiture subir les **chocs en temps réel. Deux modes** vous seront proposés, **arcade et grand prix.** Enfin **FORMULA 1 est entièrement compatible** avec la **manette analogique** de **SONY** !

NEW

STREET FIGHTER EX plus α

NEW

CAPCOM a encore frappé ! **STREET FIGHTER EX + ALPHA** est enfin là ! **Entièrement réalisé en 3D**, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la **Motion Capture**, sont **beaucoup plus réalistes**, grâce à des mouvements de caméra qui mettent en valeur le moindre **coup de poing ou coup de pied sauté.** Agrémenté d'une **jouabilité à toute épreuve**, voici la renaissance d'une saga mythique !

HIT

Voici enfin sur PlayStation, **la référence** en matière de **jeu de stratégie**. Avec une **bande son** fantastique, des **voix digitalisées** en tièrement **en français**, ce jeu est un futur HIT en puissance. À ne manquer sous aucun prétexte !

NEW

Incarnez le rôle de **5 personnages pendant 40 niveaux** de jeu d'action pure, répartis sur **24 environnements différents.** Vous pourrez jouer le chasseur comme le chassé : **exceptionnel, non !!**

NEW

Créez une équipe en élaborant un style de jeu, mais en **choisissant aussi la tête de vos joueurs !** Les choix physiques que vous ferez (corps et jambes) **détermineront la vitesse, l'accélération, le jeu au pied, de tête, les tirs, dribbles, tacles...**

* Dans la limite des stocks disponibles. Offre valable jusqu'au 30/09/97.

MICROMANIA, l'Univers des Super Consoles !

UN JEU EXCEPTIONNEL

Un jeu de **plateforme** d'une **richesse rare** au niveau des **décors** en **3D**, des **graphismes et des personnages** que vous rencontrerez et surtout de **l'atmosphère particulière** qui s'en dégage. Vous incarnez **ABE, un être étrange** qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir **transformer en hamburger**, et vous devrez aussi délivrer, avec votre **compagnon ELUM, 99 de ses congénères** dans **des grottes, des forêts, des déserts...**

NEW

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Superbe, fabuleux... **V-Rally** est **LA SIMULATION DE COURSE !** Pilotez une des **11 voitures sur un des 45 circuits** pré-définis du jeu. Grâce à son graphisme en **3D temps réel**, l'intelligence artificielle du pilotage, le son dolby surround, voici le **TOP des jeux de Rally.**

NEW

Après avoir anéanti les forces russes dans Soviet strike, vous voici repartis dans de **nouvelles aventures en Asie du Sud-Est**. Pilotez l'un des **10 engins** proposés, dans des décors **3D somptueux (une animation très rapide)** et affrontez des **adversaires encore plus redoutables.**

LES MICROMANIA

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL — Ouvert Sept.
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA ROUEN St-SEVER — Ouvert Oct.
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL — Ouvert Oct.
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON — NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE — NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

** Sauf sur les Consoles Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.*

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Par Benjamin Janssens

Jeu-culte du monde PC pour son ambiance radicalement différente de son aîné Doom, Duke débarque avec ses vannes bien grasses dans cette adaptation d'un killer 3D encore considéré par certains comme le plus fun jamais sorti.

Duke Nukem 3D

Editeur : GT Interactive - Genre : Doom-Like - Disponibilité : Novembre 1997

L'holoduke fait partie des items que vous pourrez utiliser quand bon vous semble : il projette une image de Duke pour tromper l'ennemi !

Duke Nukem 3D est un doom-like, mais de ceux qui sont parvenus à faire totalement oublier l'existence de Doom 2 sur PC aux fanas du genre. D'aucuns ne jurent plus que par lui, autant pour son humour grassouillet et ses répliques mémorables ("You gonna pay for this, lucky son of a bitch") que pour ses innovations, tant au niveau des armes qu'au niveau de la jouabilité. La version PlayStation progresse très vite, et s'annonce fidèle à l'original.

Il n'est pas rare de croiser quelques filles en tenue légère en traversant les niveaux de Duke...

Sex, sun and blood

Bien entendu, nous disposons déjà d'excellents titres dans le genre, à commencer par

6 niveaux inédits parodiques ont été spécialement développés pour la version PlayStation

Rush

Alerte Rouge encore plus chaud

Alerte Rouge a fait un carton colossal sur PC et, vraisemblablement, la version PlayStation qui sortira en décembre prochain connaîtra le même accueil.
Il s'agit de la suite de Command & Conquer, vous le savez sûrement, et les programmeurs de Westwood ont apporté quelques nouveautés alléchantes. Tout d'abord, il sera possible d'y jouer à la souris, enfin. Cela manquait beaucoup à C&C. Et puis un mode supplémentaire est en cours de développement où le joueur pourra affronter 3 autres camps dirigés par la PlayStation. Quatre équipes qui se tapent dessus simultanément, ça va faire mal. 24 nouvelles cartes sont tout spécialement développées pour ce mode.
Pas encore garantie, la possibilité de jouer à deux en mode link. Les programmeurs de Westwood font tout ce qu'ils peuvent pour que l'option soit disponible à temps.

2 types de cartes sont disponibles : en surimpression, comme dans Exhumed, ou juste la carte comme sur ce cliché.

Exhumed, Doom, bien sûr, et, même s'il est court, Disruptor. Mais aucun ne propose l'ambiance de Duke : vannes, armes parfois curieuses, et monstres débiles. Duke Nukem est inimité et inimitable, et la version PlayStation proposera en outre 6 nouveaux niveaux, parodiant entre autres Pulp Fiction, WipEout, Tomb Raider et Independance Day. Armes classiques comme le pistolet, le fusil à pompe ou le lance-missiles, ou moins conventionnelles comme le freezer ou le rétrécisseur. Passages secrets à gogos et variété des niveaux sont bien sûr au rendez-vous. Duke propose un ingénieux système rappelant celui d'Hexen, qui vous permettra de stocker certains items comme un Jetpack pour voler, des lunettes d'infravision, un medpack ou encore l'holoduke, petit gadget holographique à la Total Recall, pour les utiliser à des moments choisis. Et comme si cela ne suffisait pas, sachez que le père Duke parlera entièrement en français dans notre version, insultes comprises ! Prévu pour un ou 2 joueurs, Duke sera probablement un des meilleurs Doom-like de la fin de l'année.

Rush

4 joueurs, deux bécanes

Peut-être avez-vous déjà été jaloux des joueurs PC qui s'éclatent en jouant à plusieurs en réseau. Plus on est devant l'écran, plus on se marre, c'est vrai, et les jeux PlayStation permettent rarement de jouer à plus de deux.
Activision trouve cela injuste également, et son Grand Tour Racing 98 permet de jouer jusqu'à 4 simultanément. Il faut pour cela deux jeux et deux Play Station en link, chacune en mode écran splitté. Ça promet d'être acharné.

On rachète CASH CONSOLES & JEUX

Consol plus GAMES

Nice & Cagnes-sur-Mer

PlayStation

Tout l'univers de la playstation ? c'est ici et nulle part ailleurs !!!

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

JEUX PLAYSTATION

ABSOLUTE SOCCER	329 F	MONSTER TRUCK	349 F
TRANSPORT TYCOON	329 F	MAGIC GATHERING	349 F
V. RALLY	349 F	CONQUEST EARTH	349 F
ODDWORLD	349 F	ALL STAR SOCCER	349 F
WARCRAFT 2	349 F	LOST WORLD	349 F
WRECKING CREW	349 F	RAY STORM	349 F
APOCALYPSE	349 F	SYNDICATE WARS	349 F
MOTO RACER	349 F	FORMULA 1 97	349 F
PITFALL 3D	349 F		

JEUX D'OCCASION PSX

199 FRANCS
FORMULA ONE
JET RIDER
PORSCHE CHALLENGE
WIPE OUT 2097
WWF IN YOUR HOUSE

259 FRANCS
ADDIDAS POWER INTER 97
CITE DES ENFANTS PERDUS
COMMAND & CONQUER
COOL BOARDERS
CRASH BANDICOOT
DARK FORCES
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGIE
DBZ BATTLE
EXCALIBUR
EXHUMED
INDEPENDANCE DAY
ISS SOCCER PRO
LITTLE BIG ADV VF
LOMU RUGBY VF
LOST VIKING 2
MICROMACHINES VF
NEED FOR SPEED
OVERBLOOD
PANDEMONIUM
PANZER GENERAL 2
PERFECT WEAPON
PLAYER MANAGER
RAGE RACER
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT 2VF
RESIDENT EVIL VF
SENNA KARTING
SOULBLADE
SOVIET STRIKE
SUIKODEN
SWAGMAN
SYNDICATE WARS
TEKKEN 2
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS VF
VIRTUAL POOL
WARHAMMER
WING COMMANDER 4 VF

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 20 F pour les jeux - 50 F pour les consoles

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

par Dave Martinyuk

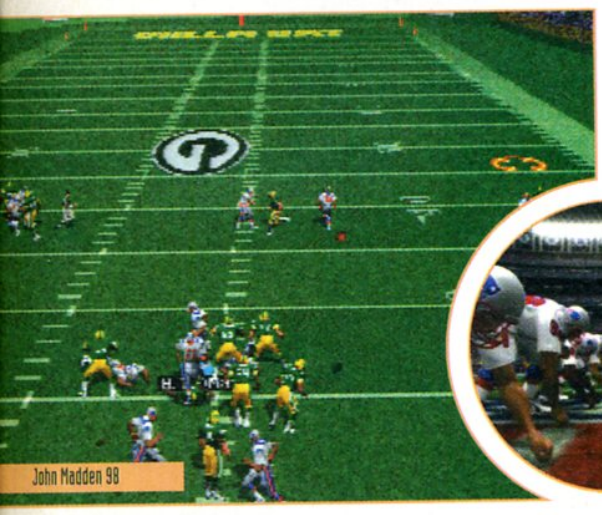
Cette fin d'année 97 s'annonce riche en simulations de sports. Le football et les simulations de course se taillent la part du lion, laissant derrière eux hockey, golf, basket ou foot américain à un public plus restreint et spécialiste. Petit tour d'horizon exhaustif des titres à venir.

1997 Chronique d'u fin d'année trè

© Psygnosis

POWER SOCCER 2
une
es sport

1997 Chronique d'une fin d'année très sport


John Madden 98

Septembre : la rentrée en douceur

Septembre, mois béni des dieux, synonyme pour beaucoup d'année de travail à venir, est marqué par la sortie de trois titres EA Sports, série inébranlable et récurrente qui a fait ses premiers pas sur Megadrive. Quand même. Ces trois titres sont les suivants : **John Madden 98, PGA 98** et **NHL 98.** Ces simulations vous proposent respectivement de vous essayer au foot américain, au golf et au hockey sur glace. Ces jeux se distinguent tous par une foultitude de menus et d'options paramétrables assez impressionnante. Quiconque n'est pas fana de foot américain, par exemple, ne pourra guère s'y retrouver dans l'arborescence touffue d'un Madden 98. C'est une certitude. Côté réalisation, ces titres se révèlent de bonne qualité, sans pour autant sublimer - loin s'en faut - les capacités de la PlayStation. Ce sont des jeux de spécialistes qui s'adressent avant tout à des spécialistes. Vous êtes prévenus. Dernière précision : Madden et NHL autorisent des parties à huit joueurs en même temps. Le résultat se révèle brouillon, forcément, mais le côté convivial de la chose méritait d'être souligné.

L'éditeur Mindscape, ce même mois, propose lui deux titres : **Super Football Champ** et World League Basketball. En ce qui concerne le premier, il y a peu de choses à dire. Le jeu est vu de côté, un radar immense gêne la visibilité sur l'écran, et les déplacements des joueurs se font avec une lenteur assez abominable. ISS Pro peut dormir sur ses deux oreilles, le temps de la relève n'est pas encore venu. En ce qui concerne **World League Basketball,** on ne confine pas non plus au génie mais c'est tout de même moins catastrophique. Les options paramétrables sont nombreuses - à l'instar des titres EA Sports - et le jeu se révèle assez agréable à jouer, même s'il donne l'impression de n'avoir que l'envergure d'une bonne simulation 16 bits. L'aspect graphique de ce titre laisse en effet un tantinet à désirer et, à l'heure où l'on sait de quoi la PlayStation est capable, on est en droit d'être un minimum intransigeant. Quand même.

Super Football Champ

Une fin d'année foisonnante de bons... euh, de nouveaux titres

Rapid Racer

Octobre : la course à l'honneur

Parmi les titres d'octobre, les plus intéressants et les plus attendus sont **Rapid Racer** (Sony) et **Moto Racer** (Delphine/EA). Selon que vos appétences vous portent plutôt vers la terre

World League Basketball

Super Football Champ

MISSION : SURVIVRE!

LE MONDE PERDU
JURASSIC PARK

Avec des crocs pareils, nul doute que vous pourrez tout dechiqueter tel un Tyrannosaurus Rex, dans ce jeu d'action d'une rare intensite.

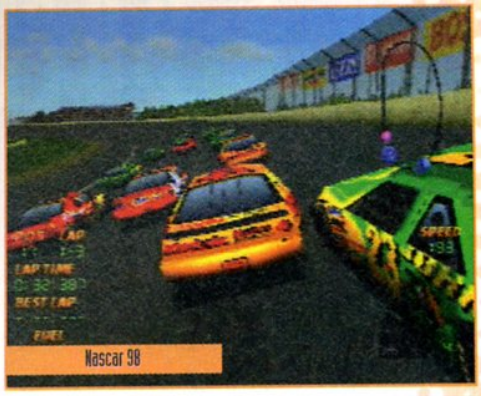
DreamWorks Interactive

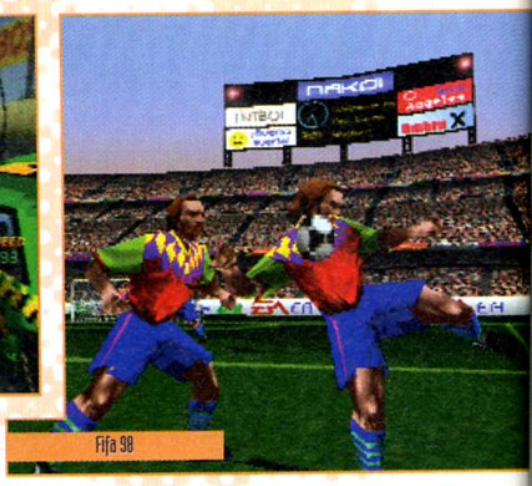
PlayStation

LE MONDE PERDU : JURASSIC PARK POUR SONY PLAYSTATION TM & © 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, L.L.C. LE MONDE PERDU : JURASSIC PARK TM & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. ET AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. TOUS DROITS RESERVES
Electronic Arts est une marque ou une marque deposee de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et [illegible] sont des marques de Sony Computer Entertainment, Inc.

1997 Chronique d'une fin d'année très sport

Nascar 98


Nascar 98


Fifa 98

Fifa 98

Actua Soccer 2

Actua Soccer 2

NHL Breakaway 98

Test Drive 4

ou vers l'eau, vous préférerez sans doute l'un ou l'autre. Pour mémoire, rappelons que Rapid Racer est une simulation de offshores, à laquelle on pourra jouer à deux via un écran splitté, que la conduite est fluide, marquée par l'inertie inhérente au déplacement sur l'eau, et que le jeu s'annonce plutôt pas mal du tout. En ce qui concerne Moto Racer - simu de moto arcade issue du PC - quatre pages lui sont consacrées dans ce même magazine. Inutile donc d'être redondant en vous en parlant davantage.

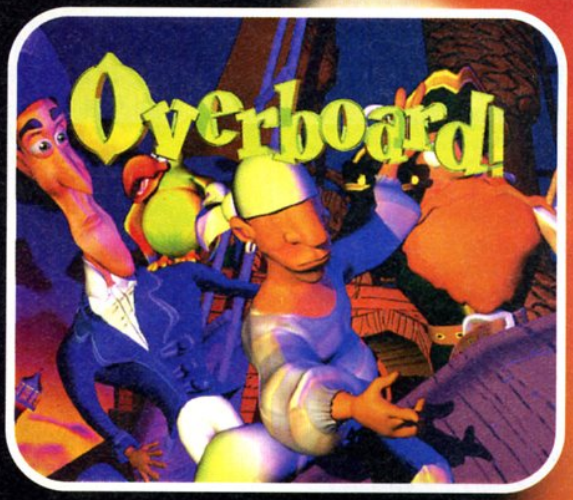
Du côté de chez Electronic Arts, deux titres sont présentés : **Nascar 98** et **Fifa** "en route pour la Coupe du monde 98" (!). Les amateurs de courses endiablées où tous les travers sont permis s'éclateront sûrement avec le premier. Jetez un coup d'œil sur les photos, et vous vous apercevrez que de la tôle froissée, dans cette simulation de "course", il y en a. Avec ses airs de Destruction Derby et son ambiance explosive, Nascar 98 pourrait bien se faire une place de choix dans le cœur des amateurs. En ce qui concerne **Fifa 98,** on reste assez dubitatif. Cette simulation a toujours joué davantage sur le paraître que sur l'être, et la concurrence, dans le domaine, n'autorise guère les productions tape-à-l'œil superficielles. Attendons de voir...

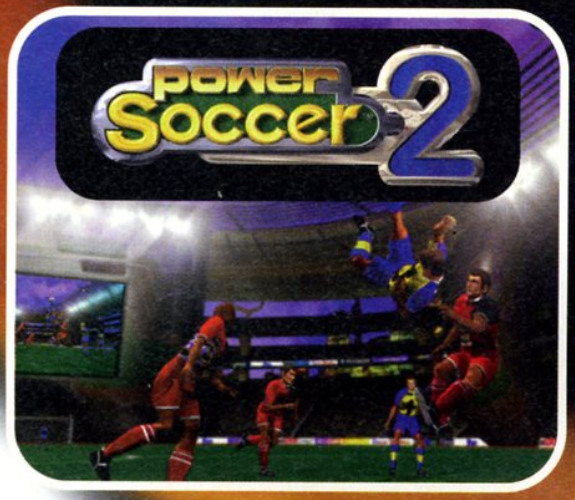
Chez Gremlin, l'éditeur anglais, 1 produit : **Actua Soccer 2.** Cette simulation de football assez complète, vous invite à participer à des matchs soumis à différents caprices de la météo : pluie, brouillard, soleil, nuit... Un petit plus qui ne change pas grand-chose dans les faits, mais qui permet de varier les situations. En ce qui concerne le jeu proprement dit, les déplacements des joueurs sont remarquablement fluides et les mouvements de caméra changent constamment pour toujours suivre l'action au plus près. Le jeu semble agréable et des petits détails amusants - comme la marque des tackles qui reste visible sur le terrain - apportent ce petit plus qui fait se dire qu'un titre a bénéficié d'un minimum d'attention.

Reste enfin, pour le mois d'octobre, **NHL Breakaway 98** (Acclaim), une simulation de hockey, qui vient jouer sur le terrain d'EA Sports (avec son NHL 98 tout court) en utilisant à peu près les mêmes armes. Le jeu regorge en effet de menus paramétrables qui feront la joie des spécialistes tout en remplissant d'effroi les non-initiés. La jouabilité est correcte, même si les joueurs glissent vraiment beaucoup (genre on donne trois coups de patins et on a traversé le terrain), et il devrait satisfaire les amoureux de ce sport violent et sans concessions. Innovera-t-il véritablement par rapport à NHL 98? Nous apporterons la réponse à cette question dans le test. Le jeu à huit est prévu.

Novembre : les jeux de sport se ramassent à la pelle

Promesse de coups tordus et de course endiablée, **Road Rash 3D** (EA) fait partie de ces titres que l'on attend avec une certaine impatience. On espère en tout cas que ce nouvel épisode se révélera plus réussi que le premier sur PlayStation. Nous n'avons pour l'instant aucune photo de disponible - argh - et nous attendons de voir de quelle façon 3D du titre va apporter quelque chose et innover. Autres titres Electronic Arts, **NBA 98,** Jack Nicklaus et Test Drive 4 (ces deux derniers jeux étant développés par Accolade). En ce qui concerne NBA 98, pas de surprises. Tout comme un Madden ou un NHL, cette simulation de basket reprend le principe des anciens titres dont il est dérivé en réactualisant les noms des joueurs et des équipes. A réserver aux fans. **Jack Nicklaus,** lui, est un jeu de golf qui devrait compléter, dans le panel des simulations EA Sports, le PGA sorti plus tôt. Un titre anecdotique qui s'adresse à un public restreint amoureux de swings rondement balancés. Plus intéressant, **Test Drive 4,** lui, se révèle d'une beauté





PSYGNOSIS™

The Next Generation

PlayStation™ PC CD ROM PSYGNOSIS

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Formula 1, ShadowMaster, Colony Wars, Overboard, Power Soccer 2, G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

1997 Chronique d'une fin d'année très sport

A moins d'être fana de deltaplane ou de sumotori, vous devriez trouver votre bonheur

graphique rare et risque de rallier à sa cause de nombreux adeptes de jeux de course. La (pré)version à laquelle nous avons pu nous essayer proposait sept voitures. Corvette, Viper, Cobra... Pas besoin d'être connaisseur pour se rendre compte qu'on se place ici un cran au-dessus de la classe d'une Fiat Punto. Les circuits vous font parcourir des itinéraires de campagne ou de ville, la météo peut varier et le but, bien sûr, est d'essayer d'arriver avant les six autres concurrents. Une simulation agréable et surprenante - il faut voir les voitures tanguer comme des catamarans en pleine mer sur leurs suspensions - qui devrait beaucoup faire parler d'elle. Le jeu à deux n'est pour l'instant pas prévu.

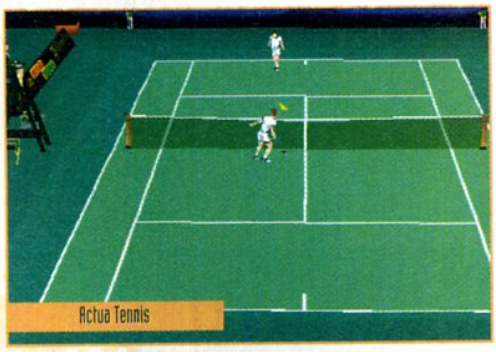
Gremlin, de son côté, présente deux titres de la série des Actua : **Actua Tennis** et **Actua Ice Hockey.** A priori et vu les deux démos non jouables que nous avons pu voir, ces deux simulations ont de bonnes chances de devenir les deux plus mauvaises de leur catégorie, ou peu s'en faut. Les choses peuvent changer, certes, mais la pythie virtuelle, qui lit dans les lignes de CD-Rom, n'augure pour l'instant rien de bon. Qualité graphique médiocre, jouabilité (apparemment) peu précise... Ces deux titres accumulent les défauts et, à moins que des efforts draconiens ne soient faits d'ici leur sortie effective, on peut présager que leur avenir sera sombre...

Du côté de chez Psygnosis, **Adidas Power Soccer 2** relève de brillante façon le niveau en proposant une simulation complète et très réussie graphiquement. Deux modes de jeu seront disponibles : arcade ou simulation. Le premier autorisera, entre autres, des tirs spectaculaires quelque peu surréalistes, tandis que le second essaiera de coller davantage à la réalité. Des équipes française, espagnole, anglaise, italienne et allemande seront sélectionnables, et vous pourrez les faire évoluer en matchs amicaux, en ligues, en championnats... Il y a de quoi faire, a priori. Quatre joueurs pourront s'essayer au jeu en même temps, et les changements d'angles de vue et les zooms permettront de mieux coller à l'action pendant les matchs. Un titre prometteur.

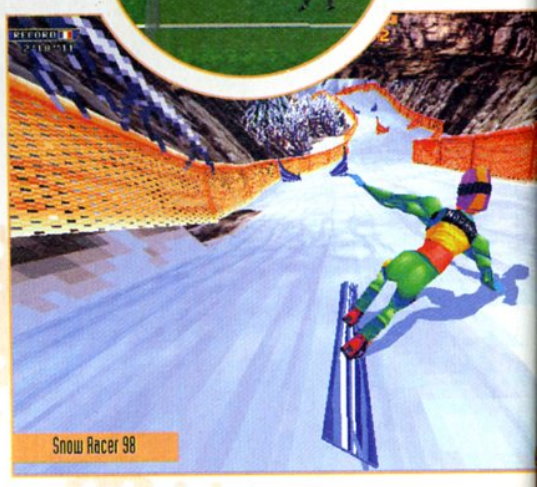
N'oublions pas, également, **Snow Racer 98** (PAM), qui devrait ravir les amateurs de glisse après la voie ouverte par Cool Boarders. Une des particularités du jeu est qu'il propose aussi bien des skieurs que des snowboarders. Sept pistes sont "dévalables" et le brouillard ou la neige pourront intervenir dans la partie. Graphiquement impressionnant, Snow Racer fait penser - toutes proportions gardées - aux Alpine Surfer/Racer de Namco, en arcade. Le jeu à deux, via câble link est prévu. Un jeu haut en couleur qui arrivera pile-poil au bon moment à la fin de l'année, juste avant les premières vacances d'hiver.

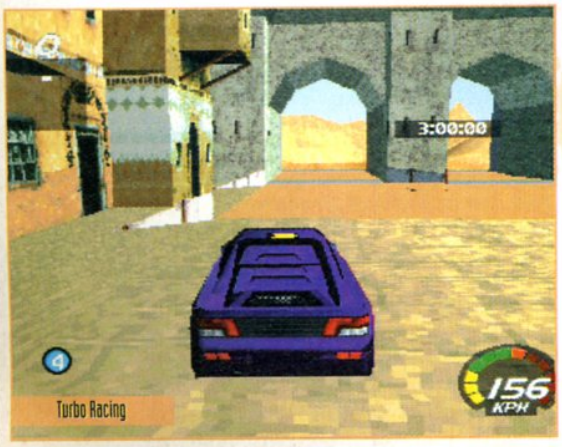
Autre jeu prévu pour ce foisonnant mois de novembre, **Turbo Racing** (Ocean). Développé avec un soin certain, le jeu regorge de véhicules différents (il y en a une quarantaine) et de circuits (il y en a une trentaine). Le rendu graphique semble réussi et, si le ramage de ce jeu se rapporte à son plumage, comme dirait le poète, Turbo Racing ne devrait pas passer inaperçu. Le jeu à deux en split est disponible, comme vous pouvez le constater sur les photos.

Terminons, enfin, avec un titre sur lequel nous n'avons que (très) peu d'informations : **Formula Karts** (Telstar). Ce sera la deuxième simulation de Kart à voir le jour sur PlayStation et une interview des développeurs vous sera proposée dans le prochain numéro de PlayStation Magazine. Ouvrez l'œil.


Actua Tennis

Actua Ice Hockey


Snow Racer 98



Turbo Racing

Turbo Racing

Décembre : nada, nothing, la dèche

Aucun titre n'est prévu pour le dernier mois de l'année. Mais soyons lucides : il y a de fortes chances pour qu'un ou plusieurs des titres présentés dans ces pages voit sa sortie repoussée et arrive dans la hotte du père Noël. En attendant, vous pouvez essayer de choisir quels jeux vos amis ou parents vont bien pouvoir vous offrir...

EXPLOSIVE RACING

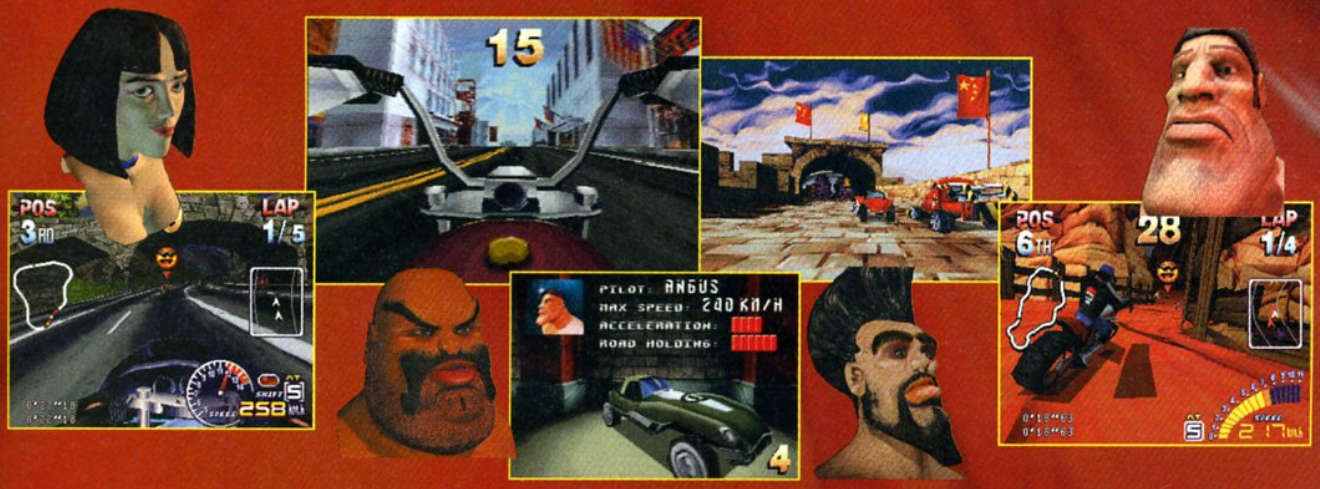
PLAYER ONE 91%
"EXPLOSIVE RACING est un pur jeu d'arcade comme on les aime."

PLAYSTATION MAGAZINE 7/10
"EXPLOSIVE RACING explose toutes les courses arcade du moment."

du fun du speed... cocktail explosif!

CONSOLES+ 93%
"C'est fun, c'est beau, c'est rare et c'est à voir."
"Certainement l'une des meilleures courses "arcade" de la PLAYSTATION..."

CONSOLES NEWS 93%
"Les sensations sont telles qu'à chaque saut on retient son souffle.."
" Le fun est omniprésent..."



"Une vitesse hallucinante, 24 parcours différents, 15 bolides, 7 fous du volant à vos trousses. Vous pensiez tout connaître des courses auto... EXPLOSIVE RACING va vous exploser la rétine et vous coller au siège!"

TOKA

FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

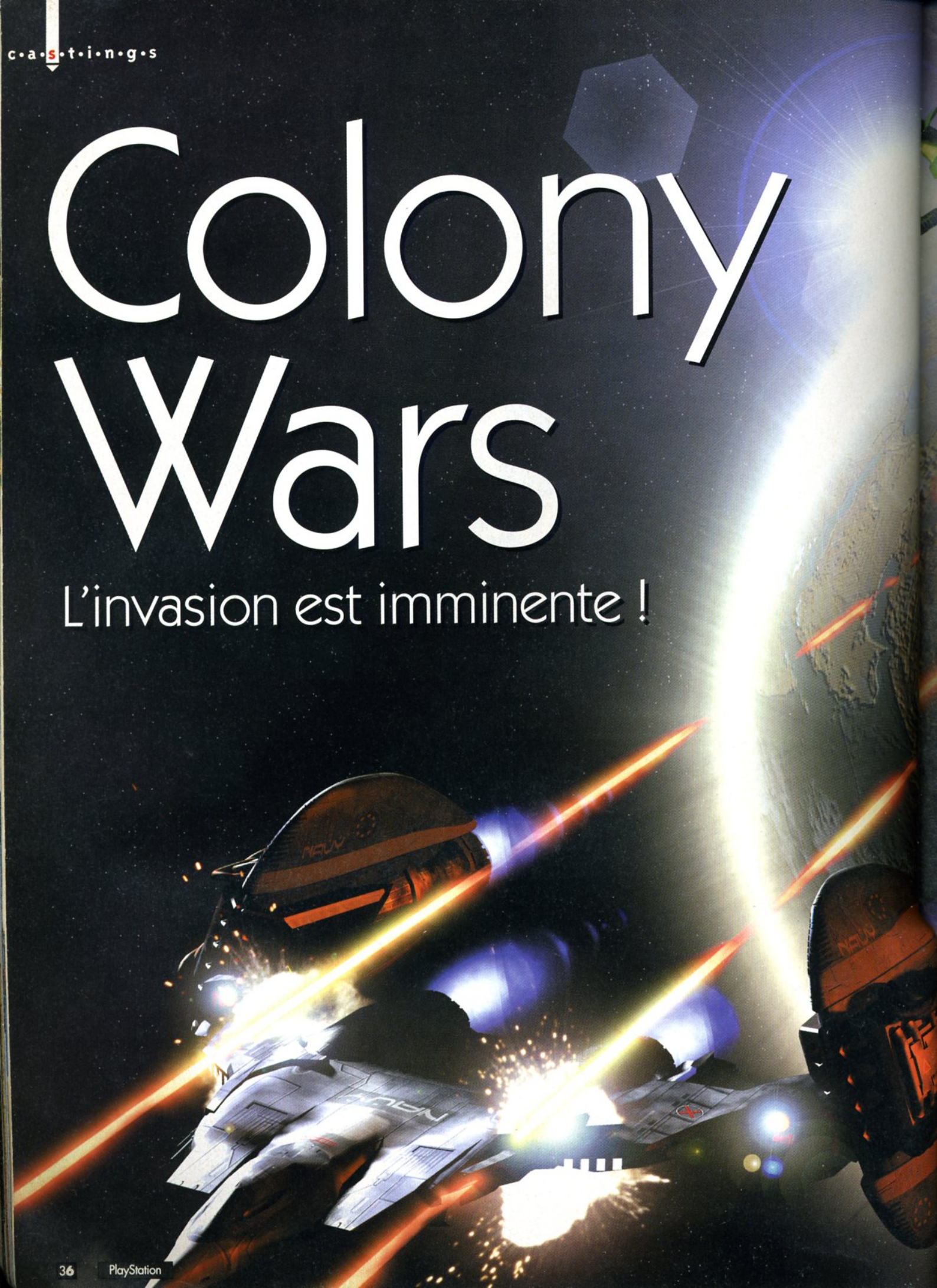
FUNSOFT

PlayStation

"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "Explosive Racing" est une marque déposée de Toka. ©1997 Toka. Tous droits réservés.

Colony Wars

L'invasion est imminente !



Le mois de novembre se fera attendre. Colony Wars, ses vaisseaux intergalactiques, ses combats intersidéraux, ses airs de Space Opera à grand budget. La PlayStation va vous emmener aux confins de la galaxie. Plusieurs dizaines de niveaux pour prendre les commandes de chasseurs en lutte contre d'immenses destroyers galactiques ! On se croirait devant la Guerre des Etoiles, à la différence près que c'est à vous maintenant de faire un carton dans les étoiles. Faites chauffer les moteurs nucléaires, la guerre, sur fond de musiques symphoniques, va bientôt commencer.

Des sensations nouvelles, intergalactiques? Colony Wars devrait de toute évidence ouvrir une nouvelle voie au genre.

Par Benjamin Janssens

Overboard

Editeur : Psygnosis
Disponibilité : fin Octobre 1997

Après les culottes Petit Bateau, voici le jeu. Développé par un studio externe de Psygnosis situé à Stroud en Angleterre (charmant trou perdu), Overboard fut l'une des heureuses surprises du dernier Salon E3 d'Atlanta (le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo). Les raisons ? Elles sont multiples et variées. Cela va du concept même du produit aux graphismes. Visite guidée.

"L'histoire d'Overboard remonte à une dizaine d'années, explique son producteur, Alan Bunker. A l'époque, un graphiste avait dans l'idée de développer un jeu mettant en scène un navire attaqué par des pieuvres..." Un concept qui a fait son chemin depuis, car nous sommes passés d'une adaptation probable de 20 000 lieues sous les mers à un jeu d'aventure pas vraiment comme les autres. "Le joueur maîtrise un bateau pirate ayant pour mission non seulement de trouver des trésors, mais encore de sortir indemne de labyrinthes sans cesse plus complexes." Intéressant parce qu'original. Mais visuellement, cela tient-il la route ? La réponse est oui. Nous avons vu évoluer le galion dans des mondes miniatures en 3D magnifiques. Et vous pourrez aussi, grâce au CD de démos de PlayStation Mag, vous faire votre idée ! Qu'importe la région parcourue (il y en a cinq comprenant chacune quatre sous-niveaux), les graphismes sont aussi soignés que colorés.

Pour accéder à des passages secrets ou éloignés, il est possible de transformer le bateau en dirigeable. Attention, car l'effet est de courte durée !

Bon vent, bonne mer !

A la barre, le pirate qui se cache en chacun de nous bénéficie de plusieurs vues pour mieux apprécier et l'action et les décors. Aucune vue intérieure

Le monstre du Loch Ness existe bel et bien !

cependant : "Nous sommes loin du Doom-like !" Dernier détail, et non des moindres : ce qui tend à montrer qu'Overboard est un jeu sympa a trait à une bande-son détonnante et adaptée à toutes les situations. Pour ce qui est de l'action, Overboard fourmille d'empêcheurs de tourner en rond, tous modélisés en 3D. Pour se défendre et couler tout ce qui passe à portée de canon, le joueur dispose d'un arsenal hétéroclite. Cela va du canon de base au triple canon, de l'éclair foudroyant au missile, des mines flottantes au lance-flammes, etc. Des armes aussi utiles seul contre l'ordinateur, dans le dédale de canaux qui composent chaque niveau, que contre un, voire deux, trois ou quatre adversaires...

Une différence graphique énorme et bienvenue entre chaque région. Telles ces photos prises respectivement dans les mondes inca et industriel.

Bomberman aquatique à cinq !

Car les programmeurs ont inclus un mode multijoueur qui, via le multitap Sony, promet de longues heures d'amusement entre potes. Une dizaine d'arènes, qui sont autant de deathmatch, sont au menu. Les concurrents démarrent dans un coin de l'écran et doivent se shooter mutuellement pour qu'il ne reste qu'un vainqueur. Beau, fun, jouable et bourré d'humour, Overboard figure incontestablement parmi les surprises de la fin de l'année.

Au fur et à mesure de la progression, les pièges se font plus nombreux et plus redoutables.

Vous n'aurez pas trop de toutes vos armes pour traverser les lignes ennemies, tous les abords du port sont bien défendus.

ECHANGEZ VOS JEUX PSX POUR 45 F AVEC CLUB 32

* VOUS NOUS CONTACTEZ AU **04 . 66 . 29 . 99 . 48**, NOUS CONVIENDRONS D'UN ECHANGE DE JEUX (échanges et reprises en fonction des stocks – possibilité réservations)

* VOUS LES POSTEZ DANS LES 3 JOURS A : **CLUB 32 , B . P 4 , 30 132 CAISSARGUES**

* A RECEPTION DE VOTRE ENVOI , VOTRE COMMANDE PART LE JOUR MEME EN COLISSIMO + RECOMMANDE 24 / 48 H (livraison par transporteur Dilipack – La Poste)

ECHANGES AVEC DES JEUX VERSION FRANCAISE ET DANS MEME CATEGORIE

Cité E.Perdus – Indép. day – ISS Pro – Little Big A.- Micro M.V3 – Need Speed 2 – Overblood Rage racer – Soul blade – Suikoden – Vandal Heart – V. Rally – Wing C . 4 – Autres News

Adidas 97 – B. dragons – C. baphomet – Coolboarders – C. & conquer – D. derby 2 – D. Hard T. Disruptor - Fifa 97 – Hexumed – J. madden 97 – Legacy K.– N.Tennis S - Nba Zone 2 – Nhl 97 P. Sampras - Pandemonium – P. Manager – Porshe C. – Rebel A.2 – S.City 2000 – Soviet Strike Spider – S.F.Alpha 2 – Tekken 2 – Tobal N°1 – Tomb Raider – Total Nba 97 - Warhammer

Actua golf – Andretti R. – A.Senna K – Casper – C. Bandicoot – C. Sword – E.Jim 2 – Excalibur F.Doom – F. & Klawd – F 1 – ISS Deluxe – Jet R. – J.Flash 2 – M.Kombat T- M.Toon 2 – Myst Nba live 97 – Nba J.Ext – Pga 97 – R.Skies – R.Evil – Star G. – Time Co – Twist. M 2 - Wip. 2

Alien T.- Burning R. - Bust move 2 – DBZ U 22 – Darkstalkers – Davi's Cup – Doom - Espn Fade Black – Lomax – M.carpet - N.Museum – Need speed – NfL G.D – Nhl F.Off – Olympic G P.overkill – Rayman – Return F. – R.R.Revol° – Road rash – S.F.Alpha – Street racer – Theme P Track'n F. – Top gun – Toshid.2 - T.Nba 96 – Tunnel B1 – Wing C..3 – W.c.golf – Worms – X2

Act.Soccer – Adidas P.S.- Air combat – Alone dark – D – D.Derby – Descent – Discworld - Gex Fifa96 - J.bazookatone – Jumping F.- Krazy Ivan – Flippers – Loaded – Mickey's – Mortal K 3 Nba zone – Nba live 96 – Olympic Soc. – PGA 96 – Raiden Project - Ridge racer – Shellshock Space hulk – Tekken - Thunderhawk 2 - Toshiden - Twisted M. – Warhawk – Wipeout - WWF

VOTRE 6ème ECHANGE EST OFFERT ! (Si éffectués sur 3 mois – Hors port retour)

Tarif d'échange : 45 F / jeu échangé + Port (25 F / 1 jeu – 35 F / 2 – 40 F / 3 jx et +)

Du lundi au Vendredi : 11 H – 19 H . Le Samedi : 11 H – 15 H . AU **04 . 66 . 29 . 99 . 48**

Club 32 – BP 4 – 30132 Caissargues – Siret 41036509200015 – Prix ttc – Valable 2 mois. 09/97

Par Grégoire Hellot

Final Fantasy 7

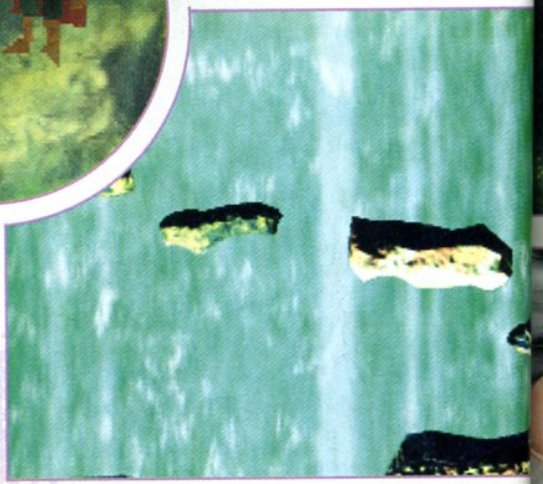
Editeur : Square Soft - Genre : Aventure/RPG
Disponibilité : Novembre 1997

Voilà sans aucun doute le jeu le plus attendu de l'année 97. Histoire de ne pas perdre le fil de l'histoire, PlayStation Magazine vous en dit plus pour tout savoir sur vos prochaines centaines d'heures de jeu. Une perspective alléchante.

Final Fantasy 7. Un titre qui doit faire rêver nombre d'entre vous qui ont lu PlayStation Magazine n°8, où nous vous parlions de ce jeu alors qu'il sortait au Japon. Si nous vous en reparlons aujourd'hui, c'est tout simplement parce qu'il sort très bientôt aux Etats-Unis, ce qui nous a permis de recevoir la version occidentale, disponible en France à Noël. Et pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Final Fantasy 7 est un chef-d'œuvre du jeu de rôle, un record absolu en matière de ventes au Japon, et un produit culte pour tout ceux qui ont eu la chance de pouvoir l'essayer. Comme dans une superproduction cinématographique, le jeu vous met dans la peau d'un héros qui va devoir accomplir une quête biblique, dans laquelle il rencontrera des compagnons possédant chacun leur propre histoire. Nommé Cloud, vous êtes un jeune soldat qui loue sa force au plus offrant. Et cette fois-ci, le plus offrant se nomme Avalanche, une organisation écologique qui lutte contre la toute-puissante corporation Shin-Ra, détentrice du monopole de la seule forme d'énergie dans cette époque futuriste. Vous rendant vous-

Qui sait ce que vous allez trouver dans ce château?

Dans le jeu, vous pourrez vous déplacer à pied, bien sûr, mais aussi à dos de chocobo, ces oiseaux étranges récurrents dans l'univers de FF.



Des effets d'éclairages incroyables pour cette descente dans un noyau d'énergie pure.

Hadès lui-même sort de l'enfer pour imposer sa loi !

mêmes compte que cette corporation n'est pas toute blanche, vous allez décider de rejoindre le mouvement Avalanche, mais sans cependant adhérer à tous leurs principes. Cela va commencer à se compliquer lorsque votre ancien camarade et mentor, le surpuissant Sephiroth, va venir assassiner le Président de Shin-Ra, avant de partir en vous promettant une apocalypse prochaine. La course contre la montre commence...

Une superproduction du jeu vidéo

Et comme dans une vraie superproduction, les moyens mis en œuvre pour vous narrer cette histoire sont absolument colossaux. Scènes cinématiques transcendantes, scénario incroyablement complexe et riche en rebondissements, personnages charismatiques, et, pour être sûr d'avoir un succès au box-office, des effets spéciaux d'enfer. On a beau les connaître, c'est toujours une joie de lancer des sorts sur les ennemis dans Final Fantasy 7. Ils sont chaque fois plus impressionnants et font appel aux ressources les plus insoupçonnées de la machine. Sous les yeux ébahis des joueurs, des dragons sortent du ciel, des jeunes filles lancent des nuages de diamants, la terre se retourne parfois autour de vous dans des myriades d'explosions et d'effets visuels, et Hadès en personne sort de l'enfer pour faire la loi.

Une version entièremenr en français

Mais attention : contrairement à beaucoup de jeux qui mettent plus de poudre aux yeux qu'autre chose, Final Fantasy 7 se paye le luxe d'être beau ET de composer un challenge de longue haleine, puisqu'il est contenu sur 3 CD qui représentent en tout un peu plus de 50 heures de jeu acharnées, et ce sans en percer tous les mystères. Final Fantasy 7 est un des jeux les plus riches qu'il nous ait été donné de voir. Cela n'est pas très étonnant lorsque l'on connait le nombre de "jeux dans le jeu" que l'on peut y trouver. Il va falloir élever des chocobos (autruches) et les croiser convenablement pour en faire des bêtes de concours, protéger un camion contre des motos ennemies, intercepter un sous-marin, arrêter un train fou qui va détruire une ville, ou encore gagner des parties de jeu de baston contre un champion des salles d'arcade. Bref, un jeu très complet où la réflexion seule n'est pas sollicitée. Courage, plus que 3 mois d'attente. Et enfin y jouer en français.

Cette magnifique attaque magique, que l'on pourrait baptiser "zéro absolu", fait partie des attaques les plus puissantes du jeu.

Ne vous y fiez pas, cette petite taupe est un ennemi bien plus redoutable qu'il n'y paraît.

Vive le cinéma

En tout, plus de 50 minutes de cinématique vous attendent dans ce magnifique jeu où les scènes en images de synthèse sont tout simplement les plus belles jamais vues sur PlayStation.

Représentant officiel Sony Suisse

Quai Perdonnet 19 - CH-1800 VEVEY
Tél & Fax 021 922 68 10
E-Mail : virtuagames @cmag.ch

!!!Attention!!!
Championnat Suisse sur
V-RALLY - Playstation
le 27 septembre

Inscriptions et déroulement au magasin

PERSONNES SENSIBLES S'ABSTENIR

Par Benjamin Janssens

«Mes très chers frères. Je viens d'assister aux JMJ, sous une apparence humaine. J'ai vu celui que l'on nomme ici-bas le Pape. Sa robe immaculée m'a fait sourire. Pauvres pèlerins du monde entier. L'Apocalypse est proche...»

Apocalypse

Editeur : Activision - Disponible en Décembre 1997

Des planches, encore des planches. Le graphic artist d'Apocalypse n'a pas chômé.

La Bête parle : "Au départ était le néant. Rien qu'une terre aride que nous avons décidé de peupler peu à peu...

Un jour que nous jouions avec nos bestioles, l'un de mes pairs créa un immense reptile baptisé Tyranosaurus Rex. Le jeu tourna très vite au fiasco. Avec une arme telle que ce T-Rex, nous ne pouvions pas lutter. J'ai dû agir... et détruire tout ce qui vivait, hélas...

Des lustres à se morfondre avant d'être touché par le Divin (Ah, ah, ah, elle est bien bonne, celle-là !). Une idée, simplement : nous allions donner vie à des êtres pensants. Le jeu prenait une nouvelle tournure...

L'attente, longue et terrible. Nous ne voulions pas détruire (sur un simple coup de tête) nos chances de nous fendre la poire...

L'un de nous se décida enfin à ouvrir les hostilités. Il avança une première pièce qui faillit tout f... en l'air, passez-moi l'expression. La créature en question se nommait Jésus...

L'orage passé (il est vrai que ça nous avait bien fait marrer), nous avons une nouvelle fois patienté avant d'agir...

Aujourd'hui, alors que l'on commençait seulement à s'amuser avec ce Révérend, conditionné pour nous obéir au doigt et à l'œil, deux barbares tentent de saboter le boulot. Ça me met en rogne. J'ai envie de leur en mettre plein la g... à ces deux mariols. L'un d'eux se fait appeler Bruce. L'autre, nous ne connaissons pas son nom, mais il semble disposer d'un immense pouvoir. Heureusement que les Cavaliers sont là, car s'il fallait compter sur les pions...»

Propos recueillis par un illustre inconnu qui n'est jamais revenu nous voir. On sait simplement que le produit en question (qui comprend la fin de cette histoire) sortira en fin d'année. L'un des protagonistes, John Spinale, nous a affirmé l'autre jour : «Vous serez étonné de voir que Bruce Willis parle beaucoup plus que ce qui était prévu initialement. De même, nous avons très nettement grossi la taille des intervenants pour plus de punch et de réalisme.» Vous en saurez bientôt plus.

Warcraft 2, le travelling

Le test complet de Warcraft 2, le jeu de stratégie temps réel d'Electronic Arts, se trouve dans le hors-série numéro deux de PlayStation Magazine, avec 3 pages d'aides de jeu.

PlayStation Hors-Série n°2, 35 francs, en vente depuis le 30 juillet.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation

PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT
1290 F + 150 F de bon d'achat**

PLAYSTATION + 1 MANETTE
990 F
+ 100 Frs de bons d'achat*

• SOURIS	169,00	• MEMORY CARD	99,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• CABLE DE LIAISON	169,00	• PRISE PERITEL RGB	169,00
• JOYSTICK	369,00	• VOLANT + PEDALIER	449,00
• MANETTE	99,00	• JOYSTICK SIMULATEUR DE VOL	499,00
• MANETTE ASCII	249,00	• PSYCHOPAD	299,00
• RALLONGE MANETTE	89,00	• PISTOLET	199,00

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F
** 3 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Accessoires & Jeux Playstation

DINOSAURE, CHIEN OU DAUPHIN VIRTUEL 69 F

2 EXTREME	299,00
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION	299,00
ADDIDAS POWER SOCCER 97	299,00
ALL STAR SOCCER	299,00
AREA 51 + GUN	499,00
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	349,00
COMMAND AND CONQUER + PAD	**349,00**
CONTRA	299,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	399,00
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	249,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	369,00
DARK LIGHT	369,00
DESCENT 2	249,00
DESTRUCTION DERBY 2	369,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	**299,00**
DRAGON HEART	299,00
EXHUMED	349,00
FATAL FURY	**299,00**
FIFA SOCCER 97	299,00
FORMULA KART	TEL
FORMULA ONE 97	TEL
GRID RUN	299,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**249,00**
ISS PRO	369,00
JHONA LOMU RUGBY	369,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00
LAST DYNASTY	349,00
LAST RESORT	349,00
LEGACY OF KAIN	**349,00**
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MACHINE HUNTER	**369,00**
MAMOTEK WARRIOR	299,00
MEGAMAN X3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MONSTER TRUCKS	369,00
NAMCO MUSEUM 4	299,00
NASCAR RACING	349,00
NBA IN THE ZONE 2	299,00
NBA LIVE 97	299,00
NEED FOR SPEED 2	369,00
NHL HOCKEY 97	299,00
NHL POWER PLAY	269,00
OVERBLOOD	369,00
PANZER GENERAL II	369,00
PARAPPLE THE RAPPA	TEL
PLAYER MANAGER	349,00
PORSCHE CHALLENGE	299,00
POWER RANGER ZEO	349,00
PSYCHIC FORCE	349,00
RAGE RACER	349,00
RALLY CROSS	299,00
RAVEN PROJECT	299,00
RAY STORM	299,00
RAY TRACER	299,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	299,00
RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE	**349,00**
RIOT	349,00
ROAD RAGE	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SOUL BLADE	399,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	349,00
SUIKODEN	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SWAGMAN	**369,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TENKA	369,00
TEN PIN ALLEY	349,00
TOBAL 1	349,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD	**369,00**
TRANSPORT TYCOON	369,00
VANDAL HEART	349,00
VIRTUAL POOL 96	349,00
V RALLY	369,00
WARCRAFT 2	369,00
WAR GODS	349,00
WRECKING GREW	299,00
WING COMMANDER 4	369,00
WINGOVER	349,00
X COM 2	299,00
XEVIOUS 3D	299,00

PROMO

ALIEN TRILOGY	**169,00**
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	169,00
D	**199,00**
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
EXTREME PINBALL	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 96	**149,00**
HI OCTANE	99,00
JACK IS BACK	149,00
KONAMI OPEN GOLF	249,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	199,00
NFL QUATERBACK 97	169,00
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	199,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**129,00**
STAR GLADIATOR	199,00
TOTAL NBA'96	**199,00**
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
WWF IN YOUR HOUSE	199,00

ESPACE 3 games

Conformément à la loi informatique et liberties n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSES TES COMMANDES SUR

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PLAYSTATION 09/97

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Par Nicolas Moulin

Fighting Force

Editeur : Eidos - Disponible en octobre 97

Les plus anciens d'entre vous se souviendront de jeux tels que Double Dragon, Final Fight ou bien Legend. Ces Beat-Them-All, comme on les appelle dans les milieux autorisés à les appeler, étaient quelque peu absents de la scène depuis la prise de pouvoir de la 3D dans l'univers ludique. C'est pourquoi Fighting Force s'annonce comme un véritable retour aux sources, avec la technologie en sus.

Eidos est décidément prolifique puisqu'en attendant Tomb Raider 2, c'est Fighting Force qui va se charger de tenir les joueurs en haleine. Reprenant le vieux concept des beat-them-all à progression (terme pompeux pour désigner un jeu d'action tout bête), cette nouvelle production se démarque de ses prédécesseurs par une utilisation massive de la 3D. Mais avant de vous lancer dans des combats de rue que la morale de votre grand-mère réprouve, vous devrez choisir le combattant de vos rêves. Ainsi les quatre membres de la Fighting Force sont répartis de manière sexuellement équitable : deux filles et deux garçons, afin que tout le monde puisse s'identifier aux persos. Chacun d'eux possède bien évidemment une morphologie et des aptitudes différentes. Vous n'échapperez donc pas au classique gros balèze peu vivace, ni à la frêle mais véloce jeune fille, ni à la femme plus mûre de corps et d'esprit, et enfin pas plus au héros du type "belle gueule" chanteur dans un boys band. Les présentations étant faites, il est maintenant l'heure de faire parler les poings.

Choisissez votre héros parmi les quatre membres de la Fighting Force.

Les prises permettent des effets de style bien douloureux pour vos victimes.

Du beat-them-all en full 3D !

Le jeu commence alors que vous vous trouvez dans la rue, assailli par le cousin de Hulk en costard noir. Vous gardez votre calme et, sereinement, vous vous défendez grâce à une distribution de gnons appropriée. Si le combat à main nue vous lasse, vous pourrez toujours ramasser divers objets sur le sol. Au menu, vous trouverez des pistolets, des barres à mine, des haches, des bazookas, des grenades, et même des roues de voiture. En effet, certains éléments du décor sont destructibles et vous fourniront une arme en rendant l'âme, comme ce distributeur de Coca ou cette future-ex-camionette. En bref, Fighting Force s'avère être un soft bien prometteur, et nous sommes impatients de pouvoir vous en dire plus.

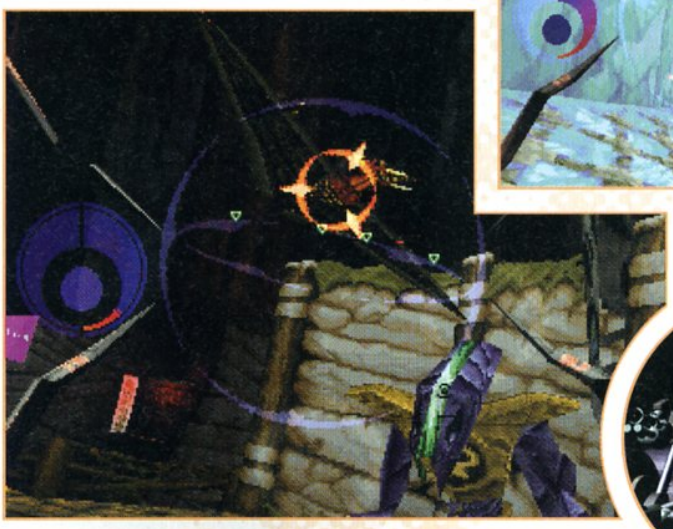
RUSH

Jonathan Hi en retard (aussi)

Décidément, que de retards, les jeux qui ne seront finalement pas au rendez-vous de la fin de l'année sont légion. C'est le cas de Rollerball, le jeu de MGM Interactive, qui reprend le thème du film culte du même nom. Rappelons qu'il s'agit d'un sport futuriste ou deux équipes en rollers se tapent sur la tronche pour gagner le contrôle d'une boule en acier. Un concept copié maintes et maintes fois, mais ce jeu-ci est officiel.

Par Benjamin Janssens

Après les Doom-like, les buggies-like ! Késako? En quelques mots choisis, cela signifie que Shadowmaster est un vrai-faux Doom-like dans la mesure où le joueur conduit une buggie en vue subjective.



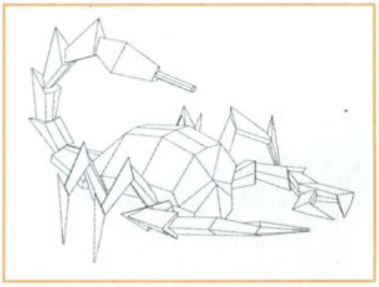
Des graphismes et des ennemis très variés, selon que l'on se trouve sur les planètes Titan ou Ocella.

ShadowMaster

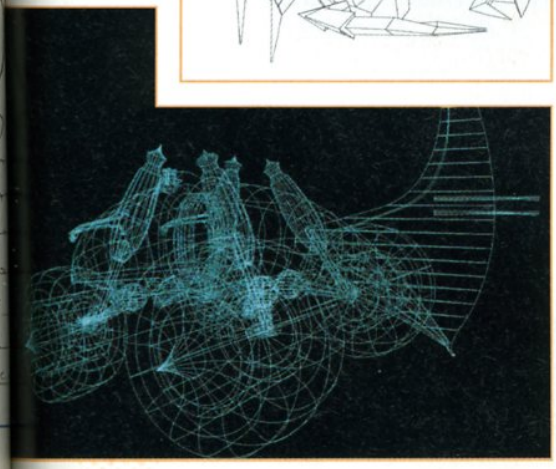
Les maîtres de l'ombre

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : Décembre 1997

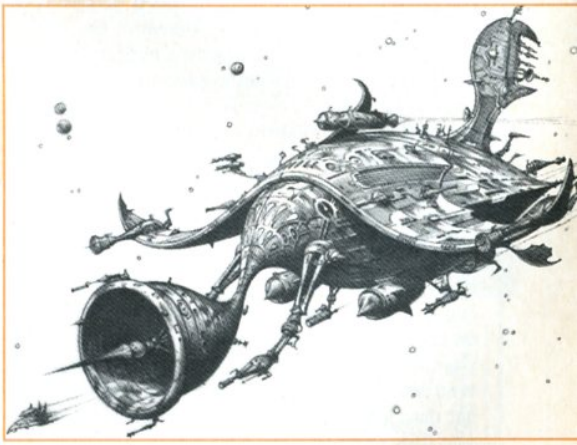
Il est possible de tirer avec deux armes différentes.



Chacune des créatures présentes dans le jeu a commencé par être modélisée en 3D fil de fer.



Excepté le cockpit, voyant, les réactions du véhicule et la façon d'apprécier l'action sont exactement similaires à celles d'un être humain. Comme dans Doom, Quake and Co. L'histoire commence dans un lointain futur alors qu'un odieux malfaisant dénommé Shadowmaster a pris possession d'une série de planètes autrefois affiliées à la Terre. Conquérant plus qu'il ne faut, ce méchant-pas-beau a endoctriné et transformé toutes les créatures vivant sur ces mondes. Désormais, insectes géants, dinosaures et monstres hybrides ont revêtu des carapaces cybernétiques difficiles à percer. Dans le rôle du sauveur de l'Humanité, votre rôle consiste à repousser ces nouvelles formes de vie afin de déjouer les plans du Shadowmaster. Bien évidemment, l'ultime combat vous opposera au maître lui-même... Au-delà du scénario-confetti, Shadowmaster n'est pas vraiment un jeu comme les autres pour au moins une raison : le génie graphique de Rodney Matthews y est omniprésent. Qui est-ce? Il s'agit d'un illustrateur célèbre pour avoir conçu des couvertures de bouquins écrits par Michael Moorcock et Jack Vance, deux références en matière de SF. "Tout le design est de lui, précise Chris, notre interlocuteur et chef du projet. Il a dessiné la soixantaine de créatures que l'on retrouve dans le jeu." Des bestioles hyper-réalistes au look futuriste modélisées ensuite en 3D (certaines atteignent d'ailleurs les 400 polygones !) qui, pour la plupart, nous ont agréablement surpris. Un faux-vrai Doom-like qui pourrait bien convaincre les amateurs de ce type de soft...



Rodney Matthews, célèbre illustrateur anglophone, est à l'origine du design du jeu.

R u s h

Bruce Willis à la bourre

Apocalypse, le prochain jeu d'Activision, sortira plus tard que prévu, en mars 98. Les programmeurs rencontrent plus de difficultés qu'ils n'en attendaient, notamment sur les réglages des mouvements et des actions du personnage de Bruce Willis. Rappelons que ce dernier vous assiste dans le jeu, qu'il vous couvre et vous aide pendant que vous blastez tout ce qui bouge. L'intelligence artificielle que cela implique serait responsable du retard.

Par Benjamin Janssens

Croc

Editeur : Fox Interactive/Electronic Arts - Disponibilité : Octobre 1997

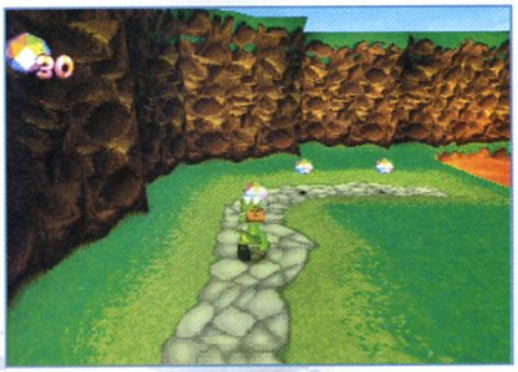
Au début était le kidnapping. Si ce n'est que, cette fois, le kidnappé est un Gobbo et non une princesse...

Jeu pour les ac-crocs

Si ce sont des larmes de crocodile qui coulent en découvrant ce qui s'annonce comme un fabuleux jeu de plate-forme, ce sont évidemment des larmes de joie. Car Croc, titre réalisé outre-Atlantique mettant en scène un croco mimi, figure parmi les heureuses surprises de la fin d'année.

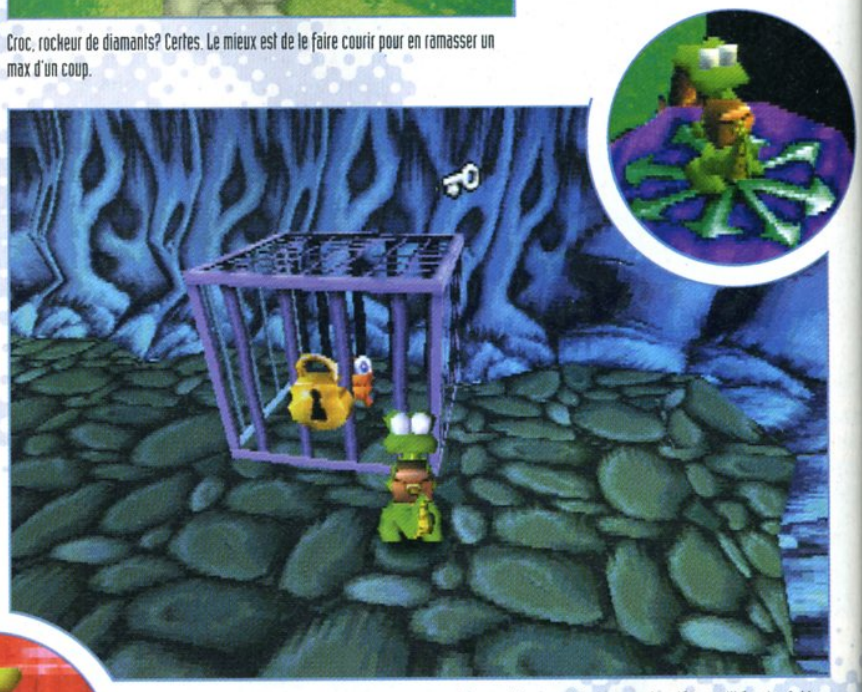
Aventure pour un croco

L'histoire commence alors qu'une troupe de Gobbos, créatures velues dont le look rappelle celui des Payoutouffus dessinés par Dany dans la BD Olivier Rameau, s'amuse sur son île. L'un d'eux, orné d'une couronne de roi, dorée et tape-à-l'œil, s'arrête soudainement au bord de l'eau pour ramasser un étrange objet : un landau. Il en sort un petit crocodile qui se met à brailler. L'intro montre ensuite l'animal en compagnie de ses parents Gobbos adoptifs en train de faire des cabrioles. Sympa. Puis, c'est la cata. Un monstre immense, assisté de deux êtres repoussants, s'attaque à la tribu. Le roi a juste le temps de mettre Croc à l'abri. Celui-ci se réveille quelque temps plus tard pour s'apercevoir que ses potes ont été kidnappés... Très proche, dans le concept, de Super Mario World sur Super Nintendo, Croc propulse le joueur dans la peau de... Croc, petit reptile qu'il est possible d'admirer sous toutes les coutures selon la vue adoptée. Se servant de sa queue pour envoyer paître quantité d'ennemis, le p'tit frère de Lacoste peut également sauter, courir, marcher, grimper, s'agripper au rebord de caisses ou de falaises, taper le sol avec son derrière et s'ac-croc-cher à des ballons pour voyager dans les airs. Tout un programme en perspective à découvrir dans un univers en 3D fantastique d'une grande beauté. Le seul défaut de la cuirasse semble être la linéarité de l'action. Mais nous ne sommes pas allés suffisamment loin pour être catégoriques. Pour l'heure, la dizaine de niveaux que nous avons parcourus nous ont - plus que - beaucoup plu.

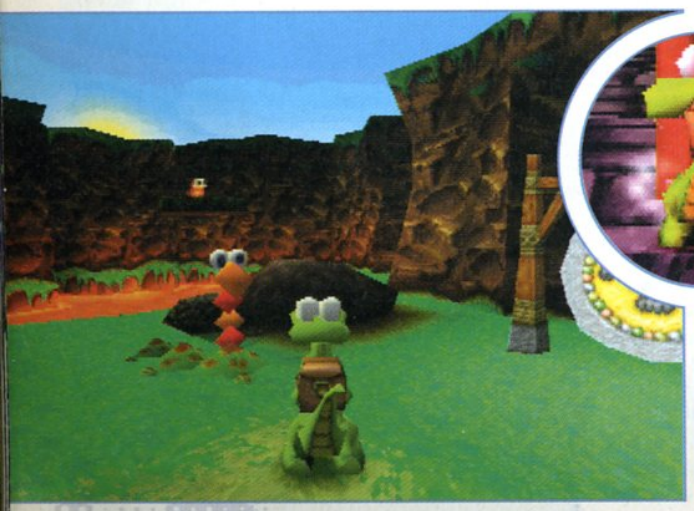


Croc, rockeur de diamants? Certes. Le mieux est de le faire courir pour en ramasser un max d'un coup.

Reptile dans l'âme, Croc n'a aucun souci à grimper le long des murs.



Dans certains cas, il faut trouver des clés pour libérer les Gobbos.



Les bestioles ennemies sont, elles aussi, en 3D. Malgré leur look mimi, elles n'hésiteront pas à faire bobo au croco.

Trois vues sont à dispo dont cette vue éloignée de dessus pour mieux apprécier ce qui se passe.

Une partie de bonneteau attend les plus joueurs... pour sauver un Gobbo, eh oui !

MDK

EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

Quelques mois après le PC, c'est aujourd'hui au tour de la PlayStation d'accueillir la dernière production de David Perry (Earthworm Jim). MDK est un jeu d'action à l'ambiance SF omniprésente, dans lequel vous devrez, pour changer, sauver la Terre d'un quelconque envahisseur. Le tout est bien évidemment entièrement en 3D, ce qui vous permettra de temps à autre de "zoomer" sur vos cibles tel un tireur d'élite. Le soft comprendra 51 niveaux au total, tous plus bizarres et originaux les uns que les autres. Reste à savoir ce que signifie MDK : Murder Death Kill pour certains, Mayonnaise Dordogne Klingons pour d'autres, le suspens reste entier.

RUSH

Laissez tomber le lézard

Daniel Arey, designer principal de Gex 2, vient de quitter Crystal Dynamix après cinq ans de bons et loyaux services. Remarquez, loyaux, il se barre quand même en plein milieu du projet. Il a préféré rejoindre l'équipe de Naughty Dog déjà responsable de Crash Bandicoot et qui bosse en ce moment sur Crash 2. Daniel abandonne le lézard pour rejoindre le rongeur australien, il reste dans les animaux, notez.
Du coup, Gex: Enter the Gecko, alias Gex 2, ne sortira pas à l'heure, lui non plus. Il est repoussé au mois de janvier prochain.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

RETROUVEZ les nouveautés, notre catalogue, les trucs et astuces, la VPC .

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

PLAYSTATION

NOUVEAU
CONSOLE VF + 1 JOY
→ TEL .

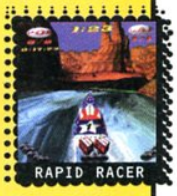
neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION EURO.

JOYPAD ANALOGIQUE SONY	199 F
BROCKEN HELIX	349 F
CROC	349 F
CONQUEST EARTH	349 F
DEATHTRAP DUNGEON	349 F
EXPLOSIVE RACING	349 F
FATAL FURY REAL BOUT	299 F
FIGHTING FORCE	349 F
FORMULA ONE 97	349 F
SUPERSTAR STAR SOCCER PRO	349 F
KING OF FIGHTERS 95	299 F
LIFE FORCE TENKA	349 F
MAGIC THE GATERING	349 F
MICRO MACHINE 3	349 F
MONSTER TRUCK	349 F
MOTO RACER	349 F
NAMCO SMASH COURT TENNIS	349 F
OVERBLODD VF	349 F
RALLY CROSS	349 F
RAGE RACER + CD DEMO	349 F
RAPID RACER	349 F
PERFECT WEAPON	349 F
PORSCHE CHALLENGE	299 F
RAYSTORM	349 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
STREET FIGHTER EX	349 F
SOUL BLADE	349 F
SUIKODEN	349 F
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	299 F
SYNDICATE WARS	349 F
TOSCHINDEN 3	349 F
TRANSPORT TYCOON	349 F
TOTAL NBA 97	299 F
V RALLY	349 F
VANDAL HEARTS	349 F
WING COMMANDER 4	349 F
WARCRAFT 2	349 F

MOTO RACER

F1 97


RAPID RACER

Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

CONSOLE + 1 PAD	790 F	THUNDER HAWK	149 F	SPEEDSTER	199 F
CARTE MEMOIRE	99 F	TRUE PINBALL	149 F	FORMULA 1	199 F
JOYPAD	99 F	WING COMMANDER 3	149 F	ROAD RASH	199 F
STRIKER	99 F	ALIEN TRILOGY	149 F	DESTRUCTION DERBY 2	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F	SLAM AND JAM	149 F	RAGING SKIES	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	OLYMPIC SOCCER	149 F	DIE HARD TRILOGY	199 F
WIPE OUT	99 F	DISCWORLD	149 F	PROJECT X2	199 F
ASSAULT RIGGS	99 F	POED	149 F	CHRONICLE SWORD	199 F
MAGIC CARPET	99 F	NHL FACE OFF	149 F	CASPER	199 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F	TIME COMMANDO	149 F	NBA LIVE 97	199 F
RIDGE RACER	99 F	RIDGE REVOLUTION	149 F	EXHUMED	199 F
KRAZY IVAN	99 F	RETURN FIRE	149 F	STREET RACER	199 F
ZERO DIVIDE	99 F	RAYMAN	169 F	PORSCHE CHALLENGE	229 F
NBA JAM TE	99 F	BUST A MOVES 2	169 F	TEKKEN 2	249 F
FIFA SOCCER 96	129 F	SONIC RACERS	149 F	COOLBOARDERS	249 F
DOOM	129 F	MOTOR TOON 2	199 F	RESIDENT EVIL	249 F
ACTUA SOCCER	129 F	EXTREME PINBALL	199 F	TOMB RAIDER	249 F
TUNNEL B1	129 F	CHEESY	199 F	WIPE OUT 2097	249 F
JACK IS BACK	129 F	CRASH BANDICOOT	199 F	LEGACY OF KAIN	249 F
LOADED	129 F	NEED FOR SPEED	199 F	2XTREME	249 F
TEKKEN	129 F	BURNING ROAD	199 F	DARK FORCES	249 F
TOTAL NBA 96	129 F	DISRUPTOR	199 F	REBEL ASSAULT 2	249 F
FADE TO BLACK	149 F	CHEV. DE BAPHOMET	199 F	RAGE RACER	299 F
		TOBAL N° 1	199 F	ISS PRO	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Benjamin Janssens

Toca Touring Car

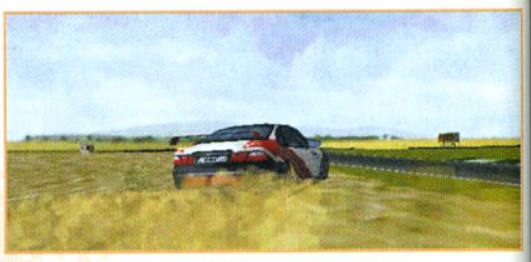
Bolides pour Toqués

Editeur : Codemasters - Disponibilité : Novembre 1997

Exit la F1 et les rallyes, place aux courses de Touring Cars ! Cékoidon, ce nouveau truc, cette nouvelle vague? Il suffit d'imaginer des berlines de type Renault Laguna et Ford Mondeo préparées sur des circuits de vitesse pour comprendre. Car c'est cela, un championnat de Touring Cars. Et Codemasters a bel et bien décidé d'en faire un jeu.

A fond les ballons, de nuit comme de jour. Mieux vaut mettre ses binocles pour tout voir.

Nous n'avons pas encore vu le jeu terminé (et pour cause, les développeurs planchent encore dessus), mais les rares séquences qui nous ont été mises entre les pattes laissent présager un jeu ultra-réaliste et plutôt speed. Sorte de Destruction Derby moins trash et moins violent, Toca Touring Car semble faire plus de place à une réelle stratégie. De fait, les véhicules lancés à toute bombe fonctionnent, comme en F1, par écurie et évoluent le plus souvent sur des circuits réservés aux formules 1. D'où la ressemblance en terme de stratégie lorsqu'il s'agit d'aborder une course, voire un championnat. Ainsi, le jeu de Codemasters reprend dans les moindres détails tout ce qui a fait vibrer les spectateurs présents lors de la saison 97. Des huit écuries aux voitures, des pilotes et leurs stats aux circuits méticuleusement retranscrits (l'équipe de programmation a eu à sa disposition l'ensemble des données topographiques pour chacun d'eux), rien ne manque. Le joueur voyagera des îles Britanniques, sur le tracé de Silverstone International, à différents pays du continent européen, jusqu'à l'Afrique du Sud, le Japon et l'Australie. Atteignant des vitesses de pointe proche des 300 km/h, les tutures colorées - et leurs conducteurs - devront éviter bien des pièges. Attention aux tête-à-queue et autres dérapages incontrôlés ! Dernier détail : Toca Touring Car pourra se jouer à deux simultanément sur un écran divisé. Voilà pour la convivialité. Bref, un titre qui risque de changer des habituelles simulations de caisses.



Des dérapages incontrôlés sont à prévoir. Quand on parlait de réalisme...

Un carambolage qui fait étrangement penser à Destruction Derby 2.

Pied au plancher au volant d'une Laguna préparée !

Gare au freinage ! La vue intérieure offre une inégalable sensation de vitesse.

Huit écuries pour au moins huit bourrins

La Peugeot 406,
La Renault Laguna,
L'Audi A4,
La Volvo S40,
La Vauxhall Vectra,
La Ford Mondeo,
La Honda Accord,
La Nissan Primera.

arcanaute

http://www.arcanaute.com

Devenez **arcanaute** ...

...et découvrez le nouveau monde du jeu vidéo

sur INTERNET !

Demande de Catalogue papier par Courrier, Téléphone ou Fax !

Paiement par carte avec :

Commandez aussi par :

Tel : 02.41.27.27.80

Fax : 02.41.27.27.89

"Ne cherchez plus la p'tite bête"

"PlayStation" et le logos "PlayStation" sont la propriété de Sony Computer Intertainment.inc

ARCANAUTE - BP 2451 - 49024 Angers cedex 02

Roswell
Un petit nouveau dans le formol

Avis aux inconditionnels de Roswell, voici un nouveau compagnon, sorti tout droit du fin fond de l'espace : un véritable extraterrestre dans son bocal haut de 17 cm ! A mettre sur la cheminée avec les cendres de grand-papy, ou encore dans le frigidaire si le cœur vous en dit, pour une meilleure conservation ("Encore un p'tit bout d' E.T, chéri?"). Il connaît déjà un succès fou ! Fan de dissection, virtuose de la décoration ou encore gastronome avide de sensations nouvelles, cet extraterrestre se révèle adapté à tous les goûts ! Achetez-vous donc un ami pour 189 F ! Et, en plus, il n'est pas trop bavard.

Bientôt sponsorisé par M. Marie, ou en vente dans votre supermarché? C'est une affaire à suivre... Pour tout renseignement, un seul numéro, le 01 44 40 24 40.

Soyez analogique !
Une nouvelle technologie PlayStation

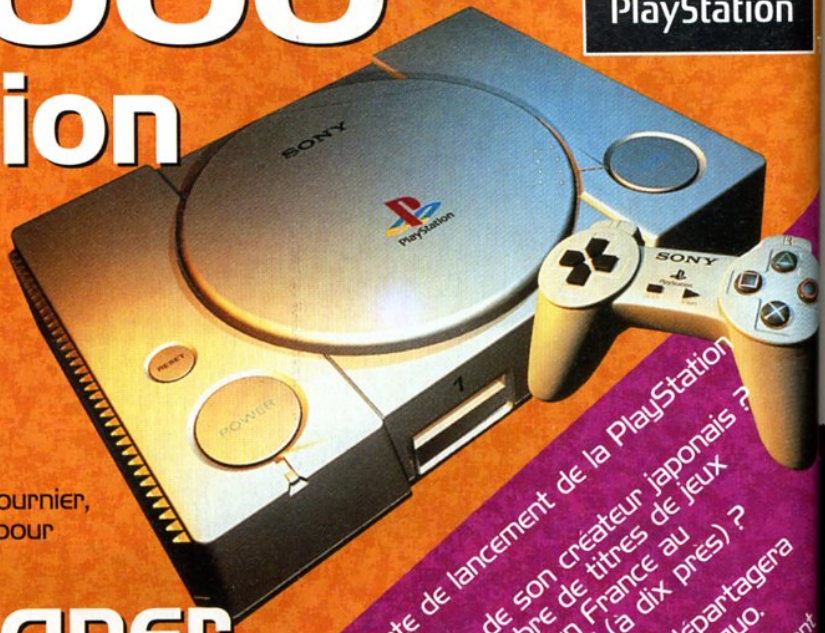
Tout spécialement créé pour les jeux en 3D temps réel, le nouveau pad de Sony doit son look pour le moins inhabituel à l'analogie. A l'inverse des paddles classiques qui sont numériques, il est maintenant possible de doser la poussée appliquée lorsqu'on donne une direction grâce à deux mini sticks (Cf photo). Ce procédé offre une plus grande précision et de meilleures sensations. Enfin, le pad conserve la croix directionnelle d'origine pour les jeux traditionnels, comme ça vous avez deux produits en un, cool. La bête est disponible depuis le 25 juillet au prix raisonnable de 199 Francs, et sera compatible avec les futurs hits PlayStation (Air Combat 2, Explosive Racing, Rapid Racer et Tobal 2 par exemple). A noter qu'une version vibrante existe d'ores et déjà en version japonaise. Mais attention ! Elle n'est pas compatible avec les jeux d'origine française. Alors, encore un peu de patience...

Un outil indispensable pour profiter pleinement des jeux nouvelle génération.

Participez à la grande soirée privée de la 1 000 000ème PlayStation

1 000 000 de PlayStation vendues à ce jour dans l'Hexagone, soit une PlayStation à la minute adoptée dans les foyers de France et de Navarre.
Une performance qui méritait bien que l'on s'y attardât.
Alors, le 2 octobre prochain, ce sera la fête !

Pour gagner un pass d'entrée (valable pour deux personnes) pour cette soirée pas comme les autres, répondez aux questions ci-contre et renvoyez avant le 15 septembre et sur papier libre vos réponses à : Concours du Million, PlayStation Magazine, 6, bis rue Fournier, 92110 Clichy. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées pour recevoir chez vous votre ticket d'entrée !



1/ Quelle a été la date de lancement de la PlayStation en France ?
2/ Quel est le nom de son créateur japonais ?
3/ Quel est le nombre de titres de jeux PlayStation parus en France au 1er septembre 1997 (à dix près) ?

Un tirage au sort départagera les éventuels ex aequo.

Les gagnants recevront chez eux directement leur passe d'entrée

10 places à gagner
pour voir ce que les autres ne verront pas !

PlayStation est une marque déposée propriétée de Sony Computer Entertainment Inc.

Complétez votre collection

Making of : Fade to Black, Krazy Ivan, Jack is Back, Total NBA'96, Adidas Power Soccer...
Castings : DBZ, G-Police, le CAP...
Travellings : Doom, Mortal Kombat 3, Tekken, Loaded, Worms, Twisted Metal, View Point, Power Serve...
Gros Plan : William Gibson.
Versions Longues : TohShinDen, NBA Jam T.E., Mortal Kombat, Ace Combat, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash...

Exclusif : Magic Carpet!
Sur le CD de démos : Ridge Racer, Mortal Kombat 3, Hi-Octane, Evolva.
Making of : Adidas Power Soccer.
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...

5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter a...

4 démos sur le CD !
Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

Exclusif: TEKKEN 2 jouable
Sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM.
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

Désolé ! Les numéros 6 et 7, ainsi que le numéro hors-série N°1, sont déja épuisés.

Exclusif : la démo jouable de Porsche Challenge.
Sur le CD de démos : Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (clip) et Coolboarders (rolling démo).
Making of : V-Rally, Agent Amstrong, Net Yaroze.
Castings : NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...
Travellings : Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, Total NBA'97, NBA in the Zone 2...
Gros Plan : The Presidents of the United States.
Versions longues : Firo & Klawd, Tomb Raider, C&C, WipEout 2097, Soviet Strike...

Exclusif : la démo jouable de Lifeforce Tenka.
Sur le CD de démos : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcraft 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...

5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Medievil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

5 démos sur le CD !
Sur le CD de démos : Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Doberman, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet strike...

Travelling : Tout Warcraft 2, le test complet, plus une aide de jeu détaillée pour tout connaître.
Un second volume de solutions, d'astuces et d'aides de jeu.
Les solutions de : Exhumed, Syndicate Wars, Porsche Challenge, ISS Pro, V-Rally, Excalibur 2555 AD, La Cité des Enfants Perdus, Wing Commander IV, Overblood, Vandal Hearts, Suikoden, Soul Blade, Tenka, Spider, Star Gladiator, Total NBA'97...

Faites vite!
Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), ou 42 francs pour le numéro 1 (35 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
Code Postal ☐☐☐☐☐
Ville .....

☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4 ☐ N°5
☐ N°8 ☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ HS N°2

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Par Jean Santoni

Sony CE, ce n'est pas uniquement 16 millions de consoles et plus de 100 millions de jeux vendus à travers le monde, c'est également une politique et une logique de partenariat particulièrement dynamique et éclectique. Démonstration.

Sponsoring

La PlayStation à la conquête du sport !

Pour ne pas oublier que la PlayStation est aussi la console des sports extrêmes !

Tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, comment pourrait-il en être autrement ? La PlayStation est partout ; Sony, imperturbable, poursuit sa conquête en choisissant de couvrir des événements de prestige de plus en plus nombreux et variés. Non au sectarisme, chez Sony, on aime le sport, la musique, et si l'on a le sens des affaires et du marketing, on sait également faire la fête et en faire profiter le public. L'ambition des dirigeants est claire : la PlayStation n'aura pas son public mais ses publics. Après avoir signé un accord de partenariat pour sponsoriser pendant 3 ans la Ligue des champions de l'UEFA, s'être associée au Championnat du monde de beach-volley, puis à l'édition 97 du Tour de France à la voile, Sony Computer Entertainment France est depuis le 27 juin partenaire officiel de Prost Grand Prix, et ce jusqu'à la fin de la saison de formule 1 ! Et ce n'est pas fini, si vous êtes un fan de snow, vous devriez retrouver le logo de votre console préférée sur les pistes enneigées des plus grandes stations de sports d'hiver avec l'édition 98 du PlayStation Boarder Tour. Enfin, Sony CE devrait tout au long de l'année s'associer à de nombreux concerts. Impossible aujourd'hui de méconnaître l'existence de la machine… même en habitant sur Saturne !

© Photo Peter Anderson 1996

Sony CE sera, entre autres, sponsor des prochains concerts d'Apollo Four Fourty dès le mois de septembre.

Le partenariat avec Alain Prost promet des retombées médiatiques intéressantes.

© Photo Eric Variolu

© Photo D.R.

Le groupe Archive, formation soul originaire du sud de Londres, sera en guest dans le prochain clip PlayStation.

POUR LA RENTRÉE ULTIMA ...
TE FAIS LE GRAND JEU !!

ULTIMA
TU AS TOUT À GAGNER

IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86

Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

Paris/St Germain des Prés
73, bd St germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

Issy Les Moulineaux
Centre commercial
»Des 3 Moulins« - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 18 93

Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 60 00

Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01

Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59

Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11

Roanne
75, rue Maréchal Foch - 44300
Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12

Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

Grenoble
4, rue St Jacques - 38000

Puteaux
25, Bd Richard Wallace - 92800

Toulouse
Centre Commercial Gramont - Auchan - 31000

ULTIMA EN VPC
-
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
-
TÉLÉPHONE
01 47 07 33 00
FAX
01 45 35 30 90
-
PAR COURRIER
ULTIMA VPC
57, AVENUE DES GOBELINS
75013 PARIS

BIENTÔT : CAEN, AUCH, LAVAL, ANTHONY ET STRASBOURG.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASION DEPUIS 1984 !

Par Jean Santoni

Les grands esprits se rencontrent. D'un côté, Disney, de l'autre Lucas Arts, et au milieu un héros de la mythologie grecque, Hercule, source d'inspiration pour les deux concurrents. Mais comme le veut la coutume, il ne devra en rester qu'un !

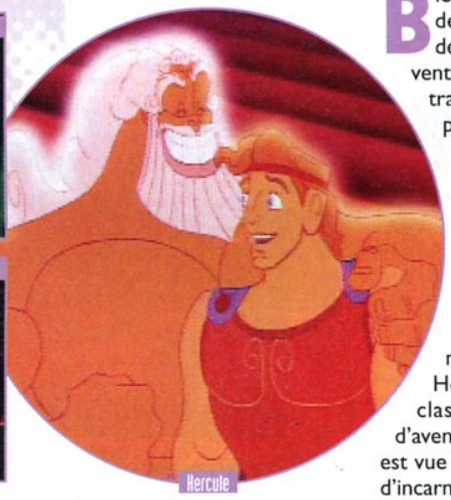
Herc vs Hercule

Hercule contre Herc, le choc des titans !

Hercule : un gameplay constamment renouvelé.

L'esprit parodique d'Herc's pourra-t-il résister à la bombe de Disney Interactive ?

Herc's Adventures - Editeur : Lucas Arts - Disponibilité Europe : Novembre 97
Hercule - Editeur : Disney Interactive - Disponibilité Europe : Novembre 97



Bien que tous les deux consacrés au demi-dieu musculeux le plus connu de la planète, Hercules et Herc's Adventures restent deux produits diamétralement opposés. Certains verront, peut-être à raison, une étincelle d'opportunisme de la part de Lucas Arts quant à la date de sortie de son jeu, mais on ne peut décidément pas songer au plagiat. Il suffit de jeter un coup d'œil furtif sur les photos pour s'en convaincre ! Hercule est définitivement orienté plate-forme, sa réalisation est un mix talentueux de 2D et de 3D. Herc's Adventures, quant à lui, est à classer dans les catégories des jeux d'aventure/action pure souche : l'action est vue de trois quarts, vous pouvez choisir d'incarner Hercule, Jason ou Athena, et mener votre quête avec un autre pote. Vous serez amené à visiter une quarantaine de régions, à dialoguer avec les habitants et, bien sûr, à résoudre une multitude d'énigmes. L'esprit des deux softs est également complètement différent ; Hercule reste dans ses grandes lignes fidèle à l'esprit Disney et au dessin animé du même nom, le jeu de Lucas Arts est complètement loufoque, c'est un peu l'Iliade et l'Odyssée revue et corrigée par les Monthy Python, ambiance barj' garantie ! Mais Herc's Adventures part avec un "léger handicap". Sa réalisation est très loin d'atteindre le niveau de la superproduction de Disney Interactive. Nul besoin donc d'éventrer un mouton et de lire dans ses entrailles pour deviner lequel des deux jeux remportera le plus de succès auprès du public !

Les atouts de Herc : trois héros et un mode multijoueur.

Bonne nouvelle pour les manchots

Tous ceux qui n'ont qu'un bras, ou qui ont la flemme d'en utiliser deux pour manipuler leur paddle, noteront avec joie l'arrivée très prochaine de The Grip, le nouveau paddle made in Ascii. Une seule main nécessaire, tout est à portée de vos cinq petits doigts, et si vous êtes vraiment fortiche, vous pouvez en acheter deux et jouer contre vous-mêmes. Idéal pour finir schizophrène.

Paris, Lyon & Antony ! Pontault-Combault ouvert en septembre !

Les magasins RecycleWare !

Un large choix de jeux video neufs et recyclés !

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Garanti 6 mois**
- **Reconditionné sous blister**
- **Moins cher**

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
Rez-de-chaussée
À côté de "Loisir & Création"
69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

Ouverture en septembre ! **RECYCLEWARE PONTAULT-COMBAULT**
Centre Commercial Carrefour - 77340 PONTAULT COMBAULT

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au même prix, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Road Rash	99 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Jet Rider	199 F	Little Big Advent.	249 F
Magic Carpet	79 F	Tekken	99 F	Formula 1	169 F	Pandemonium	199 F	MicroMachine V3	249 F
Toshinden	89 F	Time Commando	99 F	Legacy of Kain	169 F	Porsche Challenge	199 F	Need for Speed 2	249 F
Air Combat	99 F	Total NBA' 96	99 F	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	Overblood	249 F
Adidas Power Soc.	99 F	Wipe Out	99 F	Raging Skies	169 F	Tomb Raider	199 F	Panzer General 2	249 F
Alien Trilogy	99 F	Wrestlemania	99 F	Worms	169 F	Wipe Out 2097	199 F	Perfect Weapon	249 F
Doom	99 F	Int. Track & Field	129 F	Destruct. Derby 2	179 F	Cool Boarders	219 F	Rage Racer	249 F
D's Dining Table	99 F	Wing Comm. 3	129 F	Resident Evil	189 F	Rebel Assault 2	219 F	Rally Cross	249 F
Fade to Black	99 F	Chevaliers de Baph.	149 F	2Xtreme	199 F	Suikoden	219 F	Rugby Jonah Lomu	249 F
Mortal Kombat 3	99 F	Fifa 97	149 F	Casper	199 F	Adidas P. Soc. 97	229 F	Soul Blade	249 F
Need for Speed	99 F	Tobal N°1	149 F	Com. & Conquer	199 F	Area 51	229 F	Vandal Hearts	249 F
Rayman	99 F	Chronicles of the Sw.	169 F	Crash Bandicoot	199 F	Cité des Enf. Perdus	249 F	Syndicate Wars	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Disruptor	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	ISS Pro	249 F	Wing Com. 4	249 F

* Dans la limite des stocks disponibles.

Plus de 20 000 jeux neufs et recyclés en stock !

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS
Métro & RER Châtelet-Les Halles
Tél. 01 42 36 25 42

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Par Nicolas Moulin

Pour une poignée de dollars...

Après une longue période de calme, voici que le secteur plutôt délaissé des jeux de tir va bientôt accueillir trois nouveaux venus. Les éditeurs Namco, Gremlin Interactive et Konami semblent en effet s'être donné le mot pour sortir leur soft quasiment simultanément. Cela nous promet un sacré règlement de comptes à OK Coral.

JUDGE DREDD (Gremlin Interactive)

Le scénario de Judge Dredd n'est pas bien compliqué, puisque vous êtes le flic, le juge et le bourreau. Vous voilà parti pour une séance de justice accélérée dans des décors bitmaps (dessinés) et précalculés. Ici, tous les déplacements sont automatiques, et vous devrez simplement veiller à tirer seulement sur les ennemis du bien et les bonus. Ceux-là (les ennemis) sont par contre en réelle 3D, ce qui leur permet d'adopter différents types d'agonie.

LETHAL ENFORCERS (Konami)

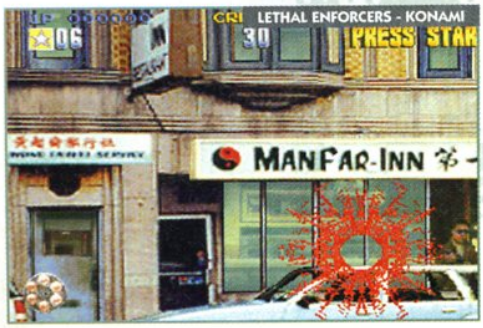
Bien connu des amateurs de salles d'arcade, Konami propose à la fois Lethal Enforcers 1 et 2 sur le même CD. Le premier se déroule dans un décor urbain, alors que le second est un vrai western. Le graphisme est un mélange de vrais décors légèrement retravaillés et de personnages réels incrustés sur ces derniers. Ne comptez donc pas sur une éventuelle animation 3D, ici c'est la 2D qui prime. De quoi réveiller une potentielle nostalgie dans votre cœur de joueur blasé, quoi.

TIME CRISIS (Namco)

Une belle kidnappée par un quelconque méchant, un héros pour la sauver, voilà pour ce qui concerne l'histoire de Time Crisis. Pour le reste, il s'agit de 3D calculée en temps réel (bâtiments et persos), mais cependant avec des déplacements toujours précalculés. Le sempiternel curseur de visée est cette fois remplacé par un point, et vous pourrez à tout moment vous cacher derrière un élément du décor pour améliorer un poil l'interactivité. A première vue, il s'agit du meilleur prétendant au titre.

Des décors précalculés habités par des personnages en 3D.

Comme toujours, vous devrez éviter de tirer sur ces stupides



Konami propose à la fois Lethal Enforcers 1 & 2 pour sa sortie sur PlayStation.

De la full 3D qui déborde de partout.

ORCS OU HUMAINS,

C'EST L'HEURE STRATÉGIQUE POUR GAGNER

WARCRAFT 2

GAGNEZ UN JEU PAR JOUR GRÂCE À PlayStation MAGAZINE ET À ELECTRONIC ARTS

SUR LE

1,29 F/MN

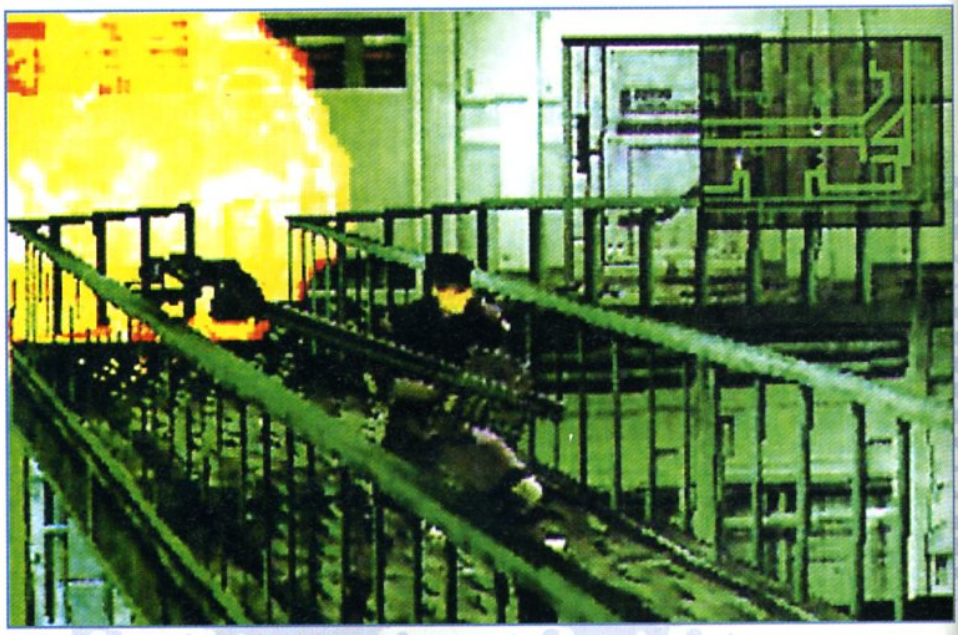
"WARCRAFT (R) II THE DARK SAGA (TM) LOGICIEL (C) 1997 ELECTRONIC ARTS, PORTIONS (C) 1995 DAVIDSON & ASSOCIATES, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS. ELECTRONIC ARTS EST UNE MARQUE OU UNE MARQUE DÉPOSÉE DE ELECTRONIC ARTS AUX ETATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS. THE DARK SAGA EST UNE MARQUE ET WARCRAFT ET BLIZZARD ENTERTAINMENT SONT DES MARQUES OU DES MARQUES DÉPOSÉES DE DAVIDSON & ASSOCIATES, INC., AUX ETATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS. DOCUMENTATION (C) 1997 ELECTRONIC ARTS. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Par Grégory Szriftgiser

Metal Gear Solid

Editeur : Konami
Disponibilité : 1998

Attention, Metal Gear Solid fait partie des plus attendus à PlayStation Magazine. Ce titre très prometteur a déjà conquis l'ensemble de la rédaction à l'E3, le plus grand salon mondial du jeu vidéo qui s'est déroulé à Atlanta en juin dernier, et il pourrait bien devenir le bourreau de Resident Evil 2 !



Nous vous en parlions il y a quelques mois déjà, et nous n'avons pas fini de vous en parler ! Metal Gear Solid est un jeu qui prend déjà des allures de culte, tant le peu qu'on en a vu tourner suscite pourtant l'enthousiasme. On parle de jeu du siècle, chez nous et dans de nombreuses autres rédactions d'Europe ou d'ailleurs. Développé par Konami, ce jeu va faire mal. Très mal !

Réalisme, beauté, intérêt, tout y est !

Metal Gear Solid est un jeu qui peut se classer dans le genre action / aventure, mais il convient de garder à l'esprit que son principe est quasi révolutionnaire. Toute l'action se déroule en 3D temps réel, immergeant le joueur au cœur d'une action effrénée. La modélisation des personnages, des décors et l'animation de l'ensemble est d'un réalisme à couper le souffle, tout comme les bruitages des armes à feu par exemple. Le titre n'est pas nouveau : déjà utilisé dans un volet développé sur NES (la 8 bits de Nintendo), Metal Gear en est à son 3e épisode. Il reprend l'univers légèrement futuriste et

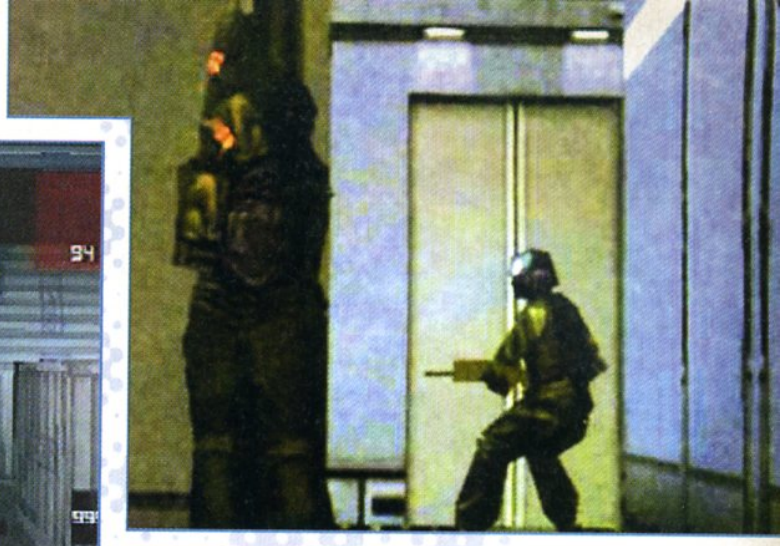
La modélisation du personnage est criante de vérité, tout comme celle des décors.

Espionnage, action effrénée et effets spéciaux à périr de plaisir... pour 1998.

RUSH

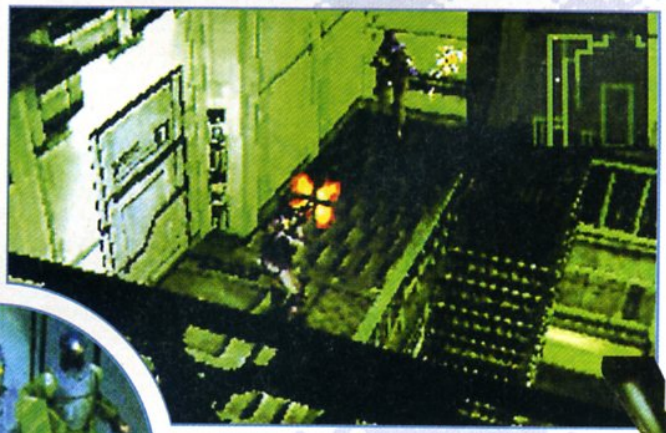
Zombie premier prix

Plus de 20 000 joueurs PlayStation ont voté sur le site de Sony USA pour déterminer quel était leur jeu préféré. Dans chaque catégorie, les votants choisissaient un titre, puis ils indiquaient leur jeu préféré toutes catégories confondues. Les résultats sont tombés, et c'est Resident Evil qui remporte la palme.
Capcom ne pouvait rêver mieux, juste avant la sortie aux States de Resident Evil Director's Cut, la réédition du jeu, en octobre prochain.



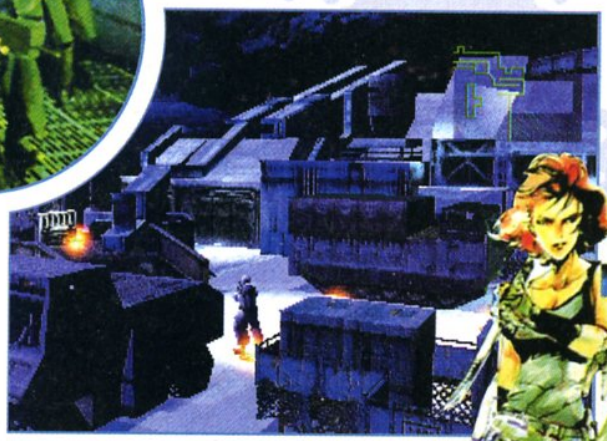
l'ambiance espionnage / commando qui stresse le joueur au maximum. Il est possible de jouer avec son personnage à l'écran ou en vue subjective, comme dans un Doom-like, et l'attention apportée aux détails est incroyable : feuilles volantes dans une pièce pendant une fusillade, totale interaction avec le décor, matériel disponible et animations clés comme la recharge d'un magasin dans un fusil mitrailleur... Les effets spéciaux poussent la machine comme jamais : effets d'invisibilité d'un ennemi comme l'est le Predator face à Schwarzy, vapeur lors de l'impact d'une balle, effet de vision infrarouge... le tout en temps réel. C'est aussi simple que ça : Metal Gear ressemble à un film. Alors sera-t-il aussi jouable qu'il coupe le souffle à regarder? Il faudra attendre encore longtemps pour le savoir, mais nous le gardons à l'œil, soyez-en sûrs !

Les scènes d'action comme les fusillades font davantage penser à un film qu'à un jeu...



Le réalisme des coups de feu, bruitages et impacts, fait appel à des effets techniques saisissants.

Certains passages se feront avec des coéquipiers qui pourront vous venir en aide.



Zik

L'été fut étrange, mélange de noyades de chaleur et de papes en papamobiles, il fut néanmoins musical comme cette page tente de le prouver.

Par Vladimir Sebansky.

Soyons directs et sans détours, et commençons par la petite perle du mois : **Bentley Rhythm Ace**, ou plus simplement ***B.R.A.*** et leur premier album éponyme. Avec ses beats impitoyables, B.R.A. fait déjà danser les angliches depuis mai dernier, l'album arrive enfin en France pour nous faire suer à notre tour. Intelligent, mais surtout drôle, la musique de Bentley Rythm Ace est très largement basée sur l'art du sample zarbi. Excellent. (Parlophone/EMI)

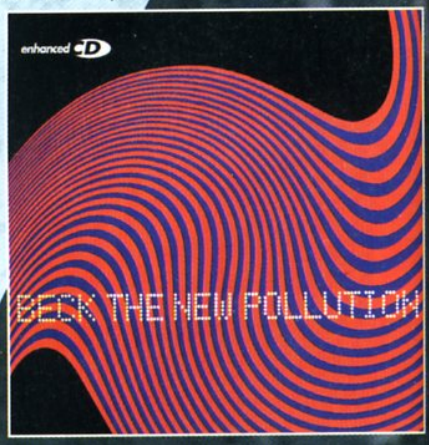
En attendant l'album qui sortira aux alentours d'octobre prochain, réfugions-nous sur cet excellent 5 titres de **Air**, ***"Premiers Symptômes"***. Mélange de singles, de face B et de titres avant-goûts de l'album à venir, ces premiers symptômes deviennent très vite obsédants, ne nous lâchent plus. De plus en plus gros outre-manche, les français de Air risquent bien d'exploser en cette fin d'année. Même chez nous, préparez-vous.(Source)

Photek, l'un des papes de la drum'n bass, est de retour avec ***"modus operandi"***. Dix titres aux rythmiques tarabiscotées, pour des morceaux intelligents qui ne sombrent heureusement pas dans l'expérimental étouffant.(Virgin)

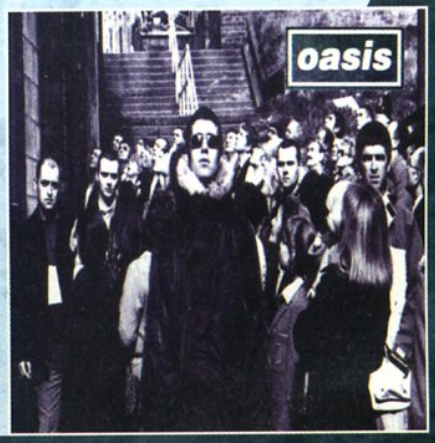
Sans aucun doute le meilleur album de rap du mois, le nouveau **Gravedigazz** déçoit malgré tout un petit peu. Il faut dire que le premier album, passé plus ou moins inaperçu à tort, était exceptionnel. ***"The Pick, the sickle and the shovel"*** est malgré tout un très bon album, que je vous conseille. Mais après toutes ces années d'attente... (GeeStreet / V2)

Toujours chez nos copains les rappeurs, mais plus calme, le trio **Boondocks** qui nous vient de Phoenix en Arizona nous propose ***"Straight from nowhere"***. La formule est classique, deux chanteurs/rappeurs, et un coyotte aux platines, mais les morceaux savent être réussis bien des fois tout au long de ces 14 titres. (Semaphore)

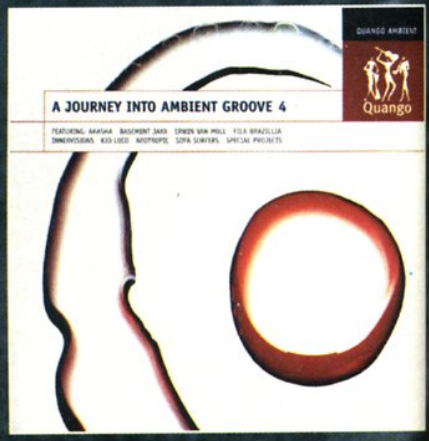
Juste un petit mot sur le dernier maxi de **Beck,** ***"The new pollution"***. On retrouve évidemment l'un des titres phare du génial "Odelay", un remix étonnant made in Mickey P, mais surtout deux clips extraordinaires, "Where it's at" et "The new pollution", bien sûr. Evidemment, il vous faut un PC ou un Macintosh avec lecteur de CD-Rom pour en profiter. (Geffen)



Il aurait fallu vivre en ermite pour ne pas entendre parler de la sortie du dernier album d'**Oasis.** Ces fils spirituels des Beatles, ces nouveaux grands recordmen des ventes, se sont livrés au même exercice que dans les deux épisodes précédents : un album savamment saupoudré de tubes qui sentent les tubes. ***"D'you know what I mean?"***, premier single, a déjà fait l'objet d'un maxi 4 titres où l'on retrouvait avec joie une reprise du couple Bowie-Eno, "Heroes". (Sony)



Plus calme maintenant, beaucoup plus doux, cette compilation d'ambient de qualité **"A journey into Ambient groove 4"**. L'expérience amusante qui consiste à mélanger l'ambient moderne à des chants ou des musiques ethniques s'avère diablement efficace. (Island)



Plus qu'un mois à tenir avant la sortie du très attendu deuxième album de **Portishead**, ceux qui ont fait exploser le mouvement trip-hop. Les deux premiers titres avant-goût annoncent un vache de grand cru. Mince.

GAGNE

TOUS LES JOURS

INCROYABLE

Pilote une formule 1 en direct au téléphone

FORMULA ONE'97

en appelant le

08 36 69 48 49

Jeu sans obligation d'achat. Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.
Remboursement d'un appel par foyer.
Règles des jeux déposées chez Maître Caillot huissier àParis.
Coût de l'appel 2,23 Fttc/Mn
Créa ACTIV POLLEN

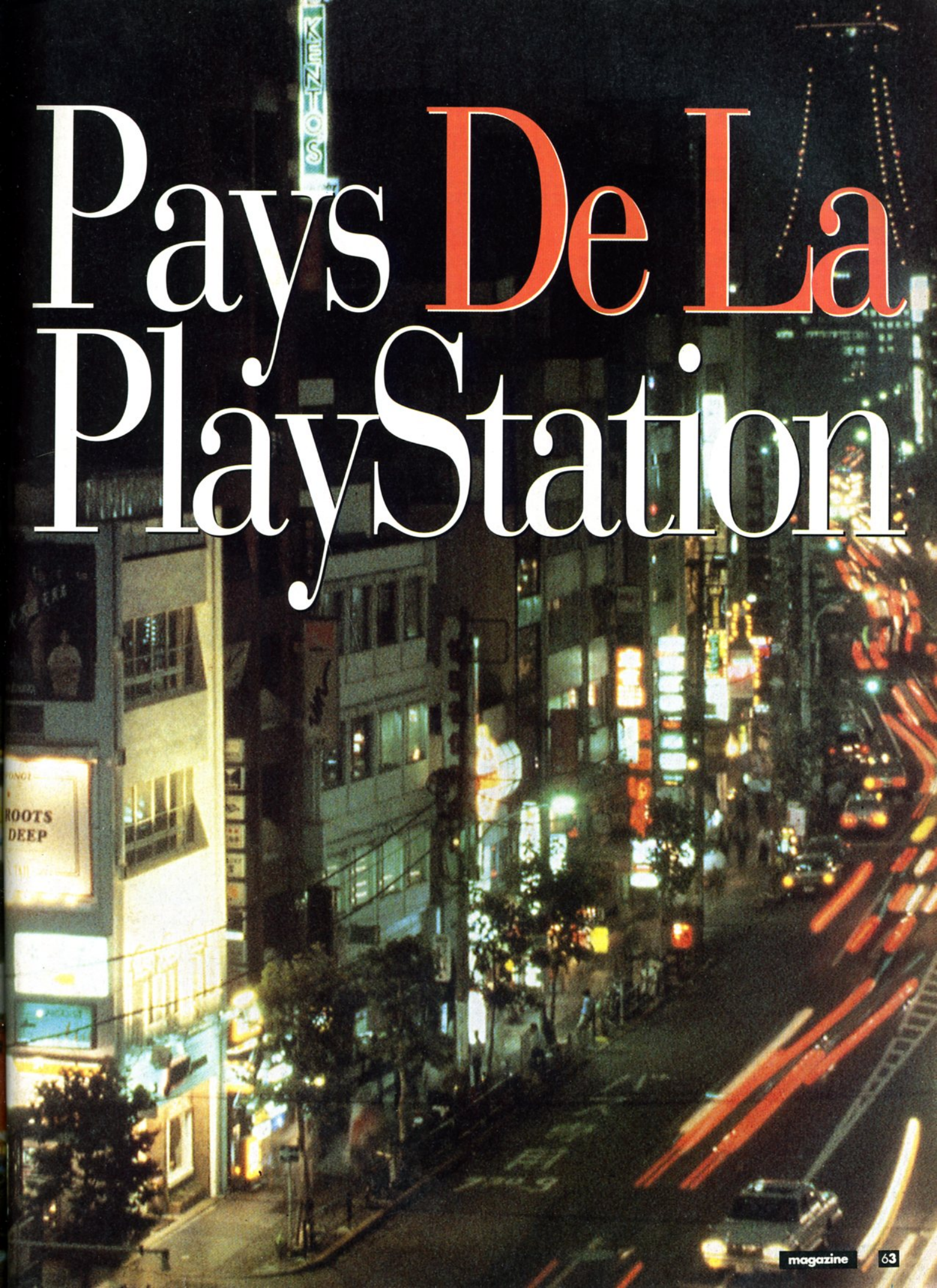
Voyage Au

A Tokyo, "jeu vidéo" se dirait presque "PlayStation". En trois ans, près de 7 millions d'exemplaires de cette machine pas comme les autres ont trouvé acquéreur au pays du Soleil levant. PlayStation Magazine s'est rendu sur place voir les prochaines productions issues des ateliers de Sony Computer Entertainment Japon et rencontrer les deux hommes sur lesquels repose l'avenir de la PlayStation. Sacré programme.

Par Olivier Scamps, Arnaud Chaudron et François Hermellin

© Office national du Tourisme japonais.

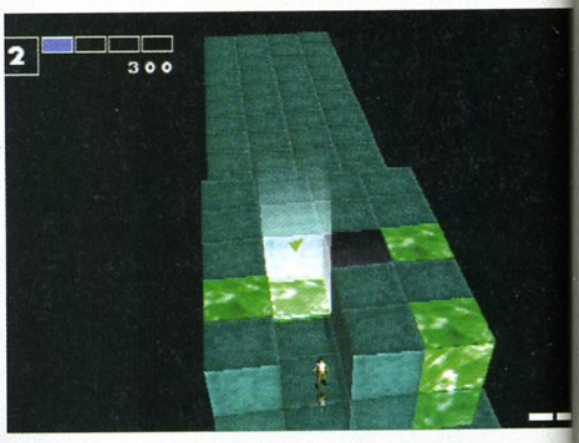
Pays De La PlayStation



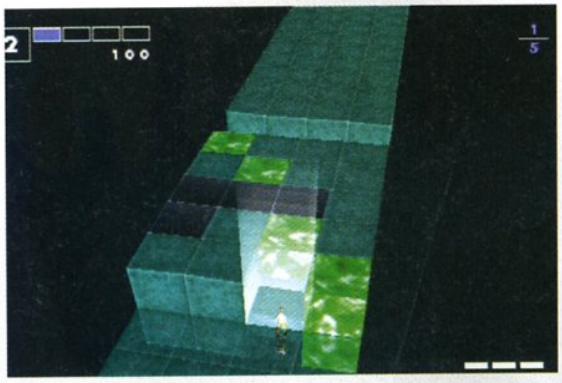
Dans les locaux de Sony Computer Entertainment Japon semble se tenir un concours du créateur le plus allumé. Loin de la énième course de voitures et du sempiternel jeu de baston 3D, les développeurs internes pètent les plombs et s'essaient aux kaléidoscopes numériques et autres jeux de création musicale. Plongée dans la warp zone.

Kurushi

SORTIE EUROPE : OCTOBRE 97



Déjà vendu à plus de 500 000 exemplaires au Japon sous le nom de IQ, Kurushi est de loin le plus prometteur de ce panel. Il s'agit d'un jeu de réflexion 3D dont l'action se déroule sur une bande-son symphonique. Un soft incroyablement accrocheur qui, pour une fois, apporte quelque chose au genre. Le nouveau Tetris ? Faites-vous une opinion en jouant à la démo présente sur le CD de votre PlayStation Mag.



Baby Universe

PRÉVU EN MARS 98 EN EUROPE

Spécial fin de soirée arrosée, l'idéal pour scotcher devant sa télé pendant des heures. Avec ce générateur de kaléidoscopes 3D, votre PlayStation vous refait le 14-Juillet version psyché. Bien sûr, l'utilisateur peut tout personnaliser et des millions de combinaisons sont possibles. Osons !

Depth

PRÉVU EN FÉVRIER 98 EN EUROPE

Un autre CD improbable. Dans une ambiance new age revisitée cyber, Depth vous permet de créer des musiques à partir d'extraits sonores. Histoire de kiffer complètement, des stages proposent de diriger un dauphin sur des bandes-son planantes. C'est complètement space, tout le temps renouvelé et, au choix, génial ou totalement inutile. Peut-être les deux, après tout..

Les 3e PlayStation Awards 1997

LES MEILLEURES VENTES DE JEUX PLAYSTATION AU JAPON

TRIPLE PLATINUM (plus de 3 millions d'exemplaires vendus).
Final Fantasy VII (Square)

PLATINUM (plus de 1 million d'exemplaires vendus).
Bio Hazard/Resident Evil (Capcom)

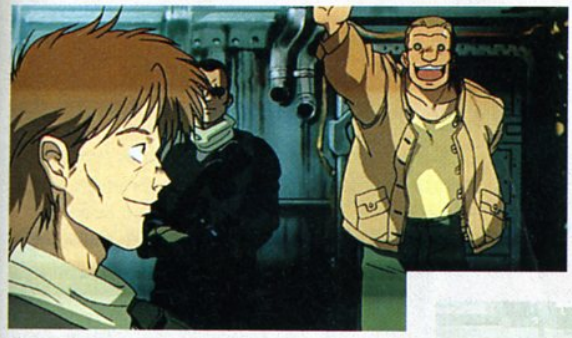
GOLD (plus de 500 000 d'exemplaires vendus).
Crash Bandicoot (SCE)
Parappa The Rapper (SCE)
Arc the Lad 2 (SCE)
IQ/Kurushi (SCE)
Tobal 1 (Square)
Soul Edge (Namco)
Rage Racer (Namco)
Street Fighter Zero 2 (Capcom)
Puyo-Puyo Tsu (Compile)
Tokimeka Memorial : Forever with you (Konami)
Shin Super Robot Taisen (Ban Presto)

La PlayStation, reine de Tokyo

Une simple promenade dans le plus grand quartier spécialisé en électronique de Tokyo suffit à renseigner le quidam. La PlayStation est partout. Les échoppes débordent de softs pour notre console et des pancartes un peu partout annoncent la couleur : "Sorry, we don't sell used PlayStation" (désolé, nous ne vendons pas de PlayStation d'occasion). Très nettement distancée par la console de Sony, la Saturn reste encore présente, surtout côté soft, même si on sent que la dynamique des ventes de machines s'est grippée. La faible présence de la Nintendo 64 est la grande surprise : il y a quelques années, Nintendo trustait plus de 80 % du marché japonais. La situation s'est beaucoup dégradée pour le père de Mario, qui a très clairement laissé sa place à Sony. Les chiffres sont éloquents : le parc de PlayStation au Japon frôle les 7 millions d'unités, contre 3,6 millions de Saturn et à peine plus de 2 millions de Nintendo 64. Plus grave encore pour "Big N" : il continue à se vendre actuellement dans les boutiques plus de PlayStation que de Nintendo 64. L'écart n'est donc pas parti pour se résorber et la PlayStation s'impose haut la main comme le nouveau poids lourd du marché nippon.

Ghost in the Shell

PRÉVU AU PRINTEMPS 98 EN EUROPE



Nettement plus commercial, voici l'adaptation de l'Anime-culte, tiré lui-même du manga-culte de M. Shirow, Ghost in the Shell propose des combats de Mech 3D entrecoupés de scènes tirées du film. Bref, parfaitement calibré pour le marché nippon, mais certainement moins adapté chez nous où le film s'est pris un sacré gadin et ou le manga peine à sortir du syndrome Dragon Ball Z.

Ganbare Morikawa-kun 2gô

PAS ENCORE PRÉVU EN EUROPE

Autre candidat dans la catégorie "arts et essais", GMK2G (appelons-le par son petit nom) s'aventure sur les terres de la vie artificielle. En bref, une espèce de tamagoshi plus évolué. Le joueur crée un petit personnage qui apprend, vit, réagit. L'intelligence serait assez évoluée mais, attention, il n'y a pas de simulation de génétique, ni de reproduction comme dans Creatures sur PC, le must actuel de la simulation de vie.

AMIE LE PRO. ☎ 01 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MÊME VALEUR

JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS A 300 F

ACHETEZ VOS JEUX

2 JEUX OCCAS CADEAU 1 ECHANGE GRATUIT à 50F

1 JEU NEUF CADEAU 1 ECHANGE GRATUIT à 50F

PSX occas (garantie 6 mois) FR 890 F POWER PACK 1290 F

99 F
❍ ACTUA SOCCER ❍ CRAZY IVAN ❍ CYBER SLEED ❍ CYBER SPEED ❍ DEFCON V ❍ DESTRUCTION DERBY ❍ FIFA 96 ❍ HI OCTANE ❍ IN THE ZONE ❍ JUPITER STRIKE ❍ KILEAK THE BLOOD ❍ LOADED ❍ NBA JAM TE ❍ NOVA STORM ❍ POWER SERVE ❍ PRIME GOAL EX (AP) ❍ RIDGE RACER ❍ STARBLADE ❍ STRIKER 96 ❍ THUNDER HAWK ❍ TOSHINDEN ❍ TOTAL ECLIPSE ❍ TOTAL NBA 96 ❍ WIPE OUT ❍ ZERO DIVIDE

149 F
❍ ADIDAS ❍ AGILE WARRIOR ❍ ALIEN TRYLOGIE ❍ ASSAULT RIGS ❍ DARK STALKER ❍ ESPN ❍ FADE TO BLACK ❍ NBA LIVES 96 ❍ NEED FOR SPEED ❍ PARODUIS ❍ PHILOSOMA ❍ RAIDEN PROJECT ❍ REVOLUTION X ❍ RIDGE RACER REVU ❍ ROAD RASH ❍ SHOCK WAVE ❍ SKELETON WARRIOR ❍ SPACE HULK ❍ STREET ALPHA ❍ THE D ❍ TIME COMMANDO ❍ TOSHINDEN II ❍ TUNNEL B1 ❍ TWISTED METAL ❍ VIEW POINT ❍ BURNING ROAD ❍ BUST A MOVES ❍ CYBERIA ❍ DESCENT ❍ DOOM ❍ EXTREME PINBALL ❍ GUNSHIP 2000 ❍ HARD CORE 4X4 ❍ HULK ❍ IRON & BLOOD ❍ JACK IS BACK ❍ JONNY BAZOOKA ❍ MAGIK CARPET ❍ PRO PINBALL ❍ RAPID RELOAD ❍ RETURN FIRE ❍ SHELL SHOCK ❍ SLAM & JAM 96 ❍ STAR GLADIATOR ❍ SUPER SONIC RACER ❍ WARHAWK ❍ WING COMMANDER III

190 F
❍ CASPER ❍ CHEVALIER DE BAPHOMET ❍ CHRONICLE THE SWORDS ❍ COOL SPOT ❍ CRASH BANDICOOT ❍ DESTRUCTION DERBY II ❍ DIE HARD ❍ EXCALIBUR ❍ FIFA 97 ❍ FINAL DOOM ❍ FORMULA ONE ❍ HEXXEN ❍ ISS DE LUXE ❍ MOTOR TOONS II ❍ MYST ❍ NBA LIVES 97 ❍ PANDEMONIUM ❍ RESIDENT EVIL ❍ SPACE JAM ❍ THEME PARK ❍ TOMB RAIDER ❍ TRACK & FIELD ❍ TRUE PINBALL ❍ WIPE OUT 2097 ❍ X COM ❍ BLACK DOWN ❍ BLAM MACHINE HEAD ❍ BLAST CHAMBERS ❍ BLAZING DRAGON ❍ CONTRA ❍ CRUSADER ❍ DISRUPTOR ❍ GEX ❍ JET RIDER ❍ LEGACY OF KAIN ❍ MORTAL KOMBAT TRILOGY ❍ NBA JAM EXTREME ❍ PANZER GENERAL ❍ PENNY RACER ❍ PORSCHE ❍ PROJECT OVERKILL ❍ RAGING SKIES ❍ RAYMAN ❍ RELOAD ❍ ROAD RASH ❍ SOVIET STRIKES ❍ STREET ALPHA II ❍ THE CROW ❍ TOBAL N°1 ❍ WARHAMMER

249 F
❍ ADIDAS II ❍ CITE DES ENFANTS ❍ COMMAND & CONQUER ❍ COOL BURDER ❍ DARK FORCE ❍ EXHUMED ❍ IN THE ZONE II ❍ INDEPENDANCE DAY ❍ JOHN MADDEN 97 ❍ LBA ❍ MICRO MACHINE V3 ❍ NEED FOR SPEED II ❍ NHL 97 ❍ ON SIDE ❍ OVER BLOOD ❍ RAGE RACER ❍ REBELT ASSAULT II ❍ SIM CITY 2000 ❍ SPIDER ❍ SVIKODEN ❍ TEKKEN II ❍ TOTAL NBA 97 ❍ VANDAL HEARTS ❍ VIRTUA POOL ❍ X COM II

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.

RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

JEUX NEUFS PLAYSTATION 349 F MAXI
nous contacter pour précisions

❍ CITEE DES ENFANTS PERDUS ❍ CONQUEST EARTH ❍ FORMULA ONE 97 ❍ HARD BOILED ❍ ISS PRO ❍ JOHNA LOMO RUGBY ❍ LBA ❍ LOST VIKING II ❍ MAGIK THE GATHERING ❍ MEGAMAN X3 ❍ MICRO MACHINE V3 ❍ MONSTER TRUCK ❍ MOTO RACER ❍ NANOTEK WARRIOR ❍ ODD WORLD ❍ OVER BLOOD ❍ PANZER GENERAL II ❍ PERFECT WEAPON ❍ PSYCHIC FORCE ❍ RAGE RACER ❍ RALLY CROSS ❍ SAMOURAI III ❍ SOULBLADE ❍ STREET FIGHTER PUZZLE ❍ SWAGMAN ❍ SYNDICATE WARS ❍ TENKA ❍ TEST DRIVE OFF ROAD ❍ V-RALLY ❍ VANDAL HEARTS ❍ WARCRAFT II ❍ WING COMMANDER IV

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... Adresse ..... Code postal ..... Ville ..... Ma console .....

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables. Jeux dans la limite des stocks disponibles.

❍ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
❍ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ☒ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Consoles 60 F - Contre remboursement 80 F.

❍ CHEQUE ❍ CCP ❍ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

TERUHISA TOKUNAKA Président & CEO

"Nous voulons rendre la PlayStation aussi populaire que le magnétoscope"

Juriste de formation, entré chez Sony en 1969, Teruhisa Tokunaka est l'homme fort de Sony Computer Entertainment. Discussions autour du produit-vedette de la multinationale.

P. M : Le pare de PlayStation atteint près de 7 millions d'unités au Japon et 14 millions dans le monde. Comment expliquez-vous ce succès?

T. T. : Le succès de la PlayStation a dépassé nos prévisions les plus optimistes. Au Japon, le marché PlayStation est devenu un marché de masse. Nous ne pensions pas que cela arriverait aussi vite. Je pense que cela est dû en grande partie au software. Nous avons essayé depuis le début d'être le plus à l'écoute des éditeurs tiers. Nous avons de bonnes relations avec les créateurs et cela est essentiel pour le succès d'un format tel que la PlayStation.

P. M. : Quelle est la durée de vie de la PlayStation?

T. T. : La plus longue possible. Elle dépendra des ventes de la machine et de la qualité du software. Il faut que les éditeurs arrivent constamment avec de nouveaux jeux de qualité pour maintenir l'intérêt et faire de la PlayStation un succès à long terme. C'est là notre objectif et nous y mettrons toute notre énergie.

P. M. : Pourquoi y a-t-il une telle différence entre le nombre de jeux sortis au Japon et en Europe?

T. T. : Il y a un peu plus de 800 jeux disponibles sur PlayStation chez nous. En Europe, vous en avez environ 250. L'explication en est simple. Vu le nombre de PlayStation vendues au Japon, il est tout à fait possible d'amortir un titre uniquement sur notre marché domestique. Nos développeurs sortent donc un certain nombre de jeux ciblés pour le marché japonais. Or il y a des différences culturelles importantes entre nos pays. Un certain nombre de jeux, comme les Puyo Puyo (NDLR : sorte de Bust a Move), sont très populaires chez nous mais ne plaisent que très modérément au public européen. Cela n'aurait aucun sens de sortir tous les jeux japonais en Europe.

P. M. : Quel est le profil-type de l'acheteur de PlayStation au Japon?

T. T. : Au Japon, la PlayStation est en train de devenir un produit grand public et de séduire tous les sexes et tous les âges. Ainsi, la proportion de femmes utilisatrices de notre console augmente. Au début, seulement 10 % des acheteurs de PlayStation étaient des femmes. Aujourd'hui, nous dépassons les 20 %. De la même manière, l'âge moyen bouge. Lors du lancement, l'acheteur-type avait 18-20 ans. Maintenant, nous avons beaucoup d'acheteurs plus jeunes ou plus vieux. Je voudrais que la courbe d'âge des acheteurs de PlayStation devienne plate, qu'il n'y ait plus cette bosse autour de 20 ans, ce qui signifierait que toutes les classes d'âge achètent des PlayStation dans les mêmes proportions. Nous y arriverons grâce à des jeux comme Parappa The Rapper. 40 % des acheteurs de Parappa sont des femmes.

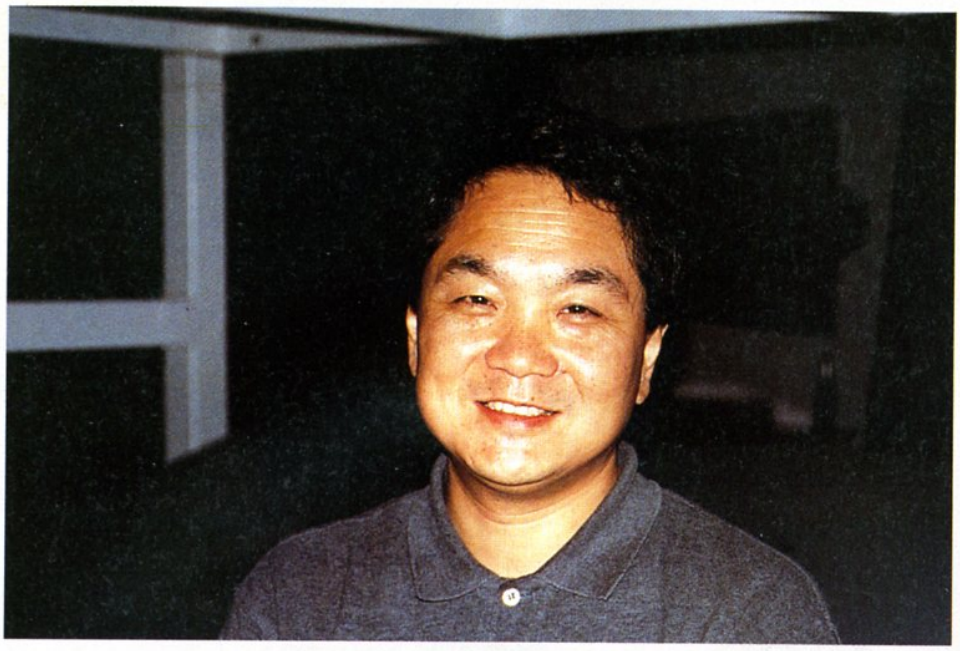
P M : Sony Computer Entertainment semble, au Japon, se spécialiser dans le développement de jeux "difficiles" comme Depth, Baby Universe ou Parappa The Rapper. Est-ce une volonté claire de votre part ou une coïncidence?

T. T. : C'est tout à fait voulu. Nous sommes avant tout un fabriquant de machines. Notre but premier à Sony Computer Entertainment est de développer au maximum le format PlayStation, pas de rentrer en concurrence avec nos partenaires. Des sociétés comme Namco ou Square développent les meilleurs jeux d'arcade et de rôle sur PlayStation. Nous préférons ouvrir des nouvelles voies pour le format, montrer à nos licenciés que d'autres genres de jeux peuvent marcher. Les sociétés tendent souvent à reproduire leurs jeux qui ont marché. C'est mauvais à long terme pour le format. Notre objectif est de rendre la PlayStation aussi populaire que le magnétoscope .

Le succès de la PlayStation a dépassé nos prévisions les plus optimistes

KEN KUTARAGI

"Je rêve d'une PlayStation portable"



Créateur de la PlayStation, Ken Kutaragi fait figure de gourou technologique chez Sony Computer Entertainment. Le maître livre ses rêves à PlayStation Mag.

P. M. : Des rumeurs parlent de la PlayStation 2 ou d'un add-on pour booster la PlayStation actuelle. Qu'en est-il ?

K. K. : Il n'y aura pas d'add-on. Les extensions génèrent une confusion chez le consommateur, et nous voulons que l'offre PlayStation reste la plus claire possible. Quant à une PlayStation 2, je ne vois pas son utilité à l'heure actuelle. Bien sûr il y aura dans le futur de nouvelles générations de PlayStation. Mais la machine actuelle se vend très bien, plus même que la Nintendo 64 pourtant plus récente. Il faut penser aux consommateurs : tant que le potentiel de la PlayStation n'a pas été complètement exploité, sortir une nouvelle console n'a pas de sens. Nous améliorons régulièrement nos outils de développement afin de toujours tirer plus de la machine.

P. M. : Pensez-vous parvenir à conserver une compatibilité ascendante avec les prochaines générations de PlayStation ?

K. K. : Il y a deux logiques : technique et marketing. Le marketing impose une compatibilité puisque c'est ce que veulent les utilisateurs. Mais la technique nous dit que pour obtenir cette compatibilité, nous risquons d'être obligés de trop brider la machine. Il est possible que nous fassions l'impasse dessus. Rien n'est décidé.

P. M. : Vous avez évoqué la Nintendo 64, que pensez-vous de cette machine ?

K. K. : Humm... C'est un produit très bien conçu d'un point de vue industriel : l'intégration y est très poussée. Je trouve également que le concept de la RAM unifiée est une bonne approche (NDLR : sur la PlayStation, la mémoire vive est divisée en segments fixes alloués à la vidéo, aux sons, au code principal... Il est impossible de décider de baisser la zone dédiée aux sons pour augmenter la partie réservée aux graphismes par exemple. Sur Nintendo 64, comme sur un PC, le programmeur peut partager la mémoire comme il veut). Mais pour bien la programmer, il faut des outils de développement sophistiqués et beaucoup d'expertise. Nintendo va devoir fournir un support technique de très haut niveau aux développeurs s'ils veulent du bon software.

P. M. : Une PlayStation portable est-elle envisageable?

K. K. : A titre personnel - je ne m'exprime pas au nom de Sony ici -, j'aimerais en faire une. Les technologies permettant cela existent. Mais il reste un problème qui découle des capacités de production actuelle en batteries et surtout en écrans LCD de haute qualité. Les fabricants d'électronique arrivent à peine à approvisionner le marché des ordinateurs portables, et je ne pourrais pas en avoir des quantités suffisantes. Cela n'intéresse pas Sony Computer Entertainement de sortir une console à moins d'un million de pièces. Donc, pour le moment, la PlayStation portable est juste un de mes rêves.

P. M. : Le Net Yaroze ne semble pas très bien marcher...

K. K. : Le Net Yaroze ne doit pas être jugé comme un produit normal. Il s'agit d'un outil stratégique pour nous. Presque de la recherche-développement ! Il a pour but d'augmenter l'interaction avec les utilisateurs et d'aider à l'éclosion de développeurs. Au Japon, il existe des écoles de création de jeux et la plupart utilisent des Yaroze. Les retombées du Yaroze se feront donc à long terme. Nous ne sommes qu'aux premières étapes de cette expérience.

P. M. : Intel et Microsoft croient à la fusion du PC et de la console, et s'apprêtent à investir le marché de l'arcade. Y croyez-vous?

K. K. : Pour l'arcade, je dirai simplement : bonne chance ! (rires). Pour le PC, je n'y crois pas : les gamins ne veulent pas d'Excel. Le micro-ordinateur et la console sont deux marchés différents qui coexisteront toujours.

P. M. : Après la 2D, la 3D, quelle est la prochaine étape dans le jeu vidéo?

K. K. : Nous évoluons vers toujours plus d'immersion. Nous avons synthétisé le son, les images. La qualité graphique et sonore va encore s'améliorer jusqu'à devenir semblable à la réalité. Je pense que la prochaine étape sera la synthèse des émotions. Nous parviendrons à créer directement des sentiments chez les joueurs. La machine suscitera l'émotion, la tristesse, la joie chez son utilisateur.

"Je ne vois pas l'utilité d'une PlayStation 2"

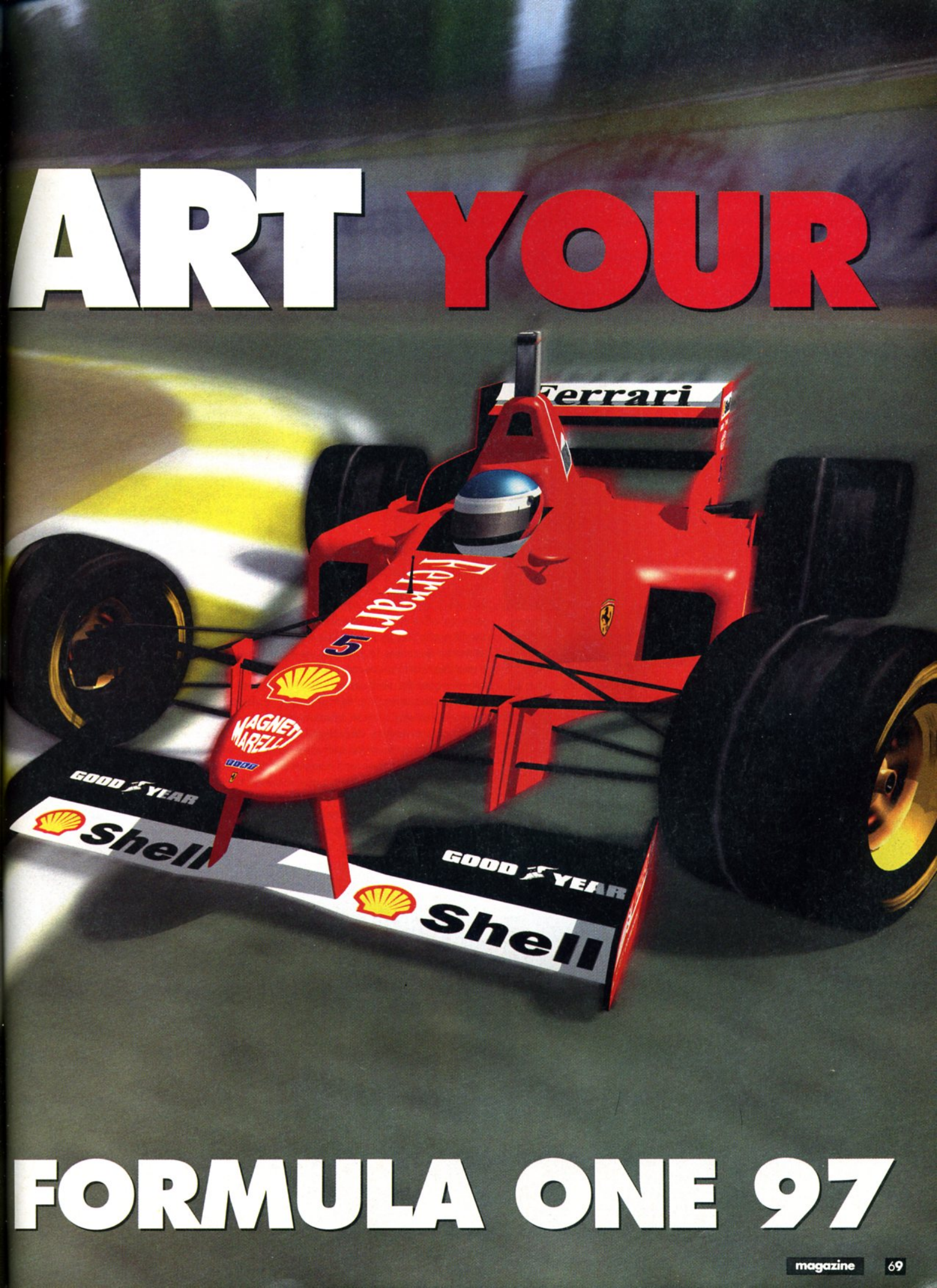
PLAYERS, STOP ENGINES (AGAIN) !

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE LE 19 SEPTEMBRE 1997

Par Nourdine Nini

A chaque nouvelle saison de Formule 1, son nouveau jeu made in Psygnosis, serait-on tenté d'écrire. L'éditeur anglais et Bizarre Creations peuvent être fiers de leur rejeton : vous allez vraiment en prendre plein les yeux !

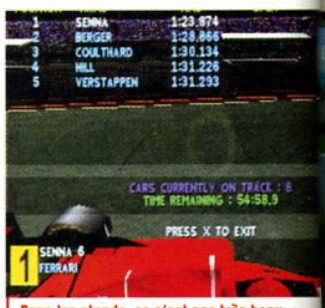
ART YOUR



FORMULA ONE 97

Psygnosis défie de nouveau les seigneurs de la conduite. La nouvelle mouture de son best-seller n'est pas, comme certains auraient pu le croire, une simple amélioration, mais bel et bien un nouveau jeu à part entière. Que les fans de conduite se rassurent donc : voici la nouvelle référence du jeu de F1 !

Avec l'envoi du "sample" de Formula One 97 et du nombre de ses crédits limités à 199 parties (prévention contre le piratage oblige), j'ai bien cru ne plus pouvoir jouer à ma convenance ! C'est simple, depuis que nous l'avons reçu, nous sommes restés scotchés dessus quasiment sans arrêt ! Je tiens d'ores et déjà à rassurer les très nombreux fans de la première heure : Formula One 97 est largement supérieur à son prédécesseur, à tous les points de vue. Démonstration.



Dans les stands, ce n'est pas très beau, mais vous avez tous les temps et les positions en temps réel de vos petits camarades.

L'écart avec votre adversaire direct est souvent rappelé. Merci Tag Heuer !

Du "fun" à tous les niveaux !

Nous ne nous arrêterons pas au design des menus, qui, vous vous en doutez, ont été entièrement refaits - ils gagnent en clarté et en beauté -, mais plutôt sur les différents types de jeux qu'offre F1 '97. On distingue en fait le mode "Arcade" et le mode "Grand Prix". Dans le premier nommé, le but est de finir parmi les 6 meilleurs de la course pour passer à l'épreuve suivante. En sachant que plus vous irez vite, plus vous aurez de temps pour continuer "tranquillement" votre chemin. Ici, les sorties de route et autres dérapages intempestifs ne sont pas sanctionnés par des tête-à-queue, mais plutôt franchement conseillés pour doubler ses collègues ! A noter que vous ne disposez pas de la vue intérieure, réservée pour le mode "Grand Prix". Il vous en restera tout de même sept ! Une fois que vous en aurez fini

Admirez maintenant les détails à Monaco, c'est ahurissant !

Je savais bien qu'on pouvait s'arracher une roue ! A force de s'acharner.

fiche technique — FORMULA ONE 97

Genre	Course de F1
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony CEE
Nombre de joueurs	1 ou 2 (écran splitté)
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo et surround !
Après une demi-heure de jeu	Dans le mur, cher public !

Explosez votre moteur, tombez en panne d'essence, faites-vous disqualifier...

C'est la panne sèche ! Fallait écouter votre stand !

dans les trois niveaux de difficulté, vous aurez droit à une petite surprise...

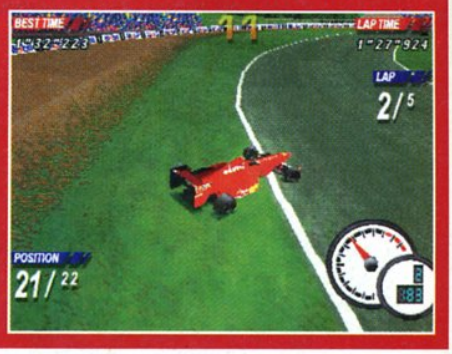
Vivez un Grand Prix de l'intérieur

Tous les pilotes de la saison 1997 sont bien évidemment présents dans cette nouvelle mouture. Seul Jacques Villeneuve, sous licence particulière, n'a pas son nom dans le programme. Peu importe en vérité puisque vous avez la possibilité de les changer à votre guise dans le mode "GP". Attention, ici, vous entrez directement dans le grand bain de la formule 1, avec tous les détails incroyables que cela implique. Vous pourrez en effet paramétrer la longueur de la course (la totalité du GP si vous voulez !), les niveaux de difficulté (5 en tout), les assistances à la conduite, le type de session choisie, etc. Et ce n'est pas tout ! Désormais, les dégâts ou les pannes sont de la partie (ailerons arrachés, explosion de moteur), de même que la météo variable (sous la pluie, c'est dantesque !), l'usure des pneus, la consommation d'essence, les vrais drapeaux durant les courses (attention à la disqualification), la saleté de la visière en vue cockpit, etc. La voiture est également entièrement configurable. Cela va de la boîte manuelle au choix du type de gommes, en passant par les réglages de la suspension, la répartition du freinage, ou encore

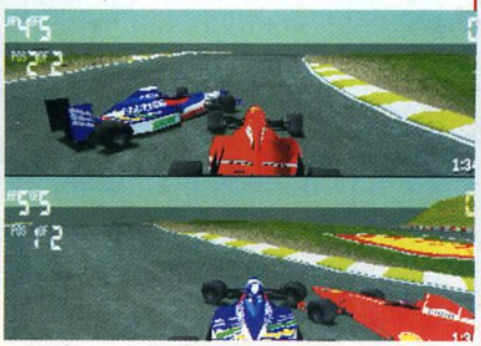
Et une explosion de moteur, une ! A noter qu'elle se produira plus souvent sur les moteurs fragiles que sur les autres, plus aguerris.

Le mode "Arcade"

Dérapages et autres embardées spectaculaires sont vivement conseillés pour aller le plus vite possible ! Pas de drapeau noir à l'horizon !



A deux, c'est mieux ! Ecran splitté verticalement ou horizontalement, à vous de choisir ! En tout cas, la vitesse et le fun sont toujours aussi présents !



Les circuits

Les nouveaux circuits de la saison 97 sont aussi de la partie. Reste à savoir si, avant le lancement du jeu, ils vont supprimer le GP du Portugal qui a été annulé...

Votre visière est sale, pensez à retirer les tir-off dans cette vue-là, où vous n'y verrez plus grand-chose. Attention, ils sont limités.

Les pilotes

Le nouvel habillage des menus permet d'admirer de jolies choses, et également d'en apprendre pas mal sur les pilotes, grâce aux infos données.

l'aérodynamique et le nombre de litres de carburant que vous voulez embarquer pour le départ. Vos choix initiaux influeront d'ailleurs sur le comportement routier de la voiture, l'usure des pneus et la stratégie à adopter en course ! Vous le voyez, vous n'êtes pas sorti de l'auberge !

L'une des jolies nouveautés graphiques de F1 97 : les disques de frein qui virent au rouge !

Techniquement irréprochable

Outre l'intelligence artificielle des pilotes, qui a bien changé, F1 97 possède encore d'autres atouts techniques inédits. La résolution de l'écran tout d'abord est montée d'un cran, de sorte que nous en arrivons maintenant à 512 X 256. Les puristes apprécieront. Le jeu gagne donc en finesse, sans pour autant ralentir l'animation qui demeure elle aussi rapide et fluide à 25 images/seconde. Le nombre de polygones a également augmenté (1 200 contre 700) pour les modélisations des voitures. La différence est très nette ! Mais l'une des grosses nouveautés très appréciables demeure les crashes des bolides que vous pouvez voir littéralement se soulever dans les airs lorsqu'ils font engrenage avec leurs roues, et se déformer en temps réel s'il y a de la casse ! Si vous avez enclenché une option spéciale, vous pourrez même voir "l'assiette" de votre bolide (l'horizon) bouger en même

Un joli blocage de roue, qui, selon le relief du circuit pourra ne se localiser que sur une seule gomme.

C'est trop bien d'être en pole-position !

FORMULA ONE 97

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Des voitures et des décors refaits, un nouveau look général du menu, c'est vraiment mieux ! **7**

DURÉE DE VIE : Aussi longtemps que F1'97 ne sera pas dépassé, bien sûr ! **8**

JOUABILITÉ : C'est désormais excellent , surtout en mode arcade. Qui s'en plaindrait ? **8**

MUSIQUE ET SON : Du son des moteurs aux commentaires, tout y est largement amélioré là aussi. **7**

ORIGINALITÉ : C'est un jeu de course, mais tellement supérieur aux autres. **7**

TECHNIQUE : Plus de polygones, et surtout la présence de la haute résolution et du split écran. **8**

EN RÉSUMÉ

Formula One, c'était la révolution. Formula One'97, c'est de nouveau la révolution ! Le plaisir de jeu allié à de nettes et visibles améliorations font indéniablement de ce titre la référence absolue dans le domaine de la simulation de conduite. Avec V-Rally, ce sont les deux programmes de course à posséder actuellement. **9**

De nouvelles vues, de nouveaux commentaires, de la haute résolution, ils ont pensé à tout !

Après un tête-à-queue, vous pouvez aussi regarder les autres passer, si ça vous chante...

temps que l'écran ! Maux de tête garantis ! Tiens, en parlant de maux de tête, les commentaires de Jean-Louis Moncet et de Jacques Laffite (un peu endormi, à mon goût) sont nettement plus agréables que ceux de Philippe Alliot. De plus, un assistant technique est désormais présent dans les stands et vous renseigne sur l'état de votre consommation et de l'usure de vos pneus ! Pour ceux qui croyaient que F1 97 ne serait qu'une bête suite, les voilà renseignés ! Il ne vous reste plus qu'à y jouer : c'est trop bon !

Driving in the rain !
N'est pas maître de la pluie qui veut.
Jugez des conditions proprement dantesques.
Et encore, vous n'êtes pas en vue cockpit !

Crashes en direct !

Tous les drapeaux sont de sortie après des beaux cartons pareils ! Les mécanos vont avoir pas mal de boulot avant la fin du week-end !

Adaptation de la borne d'arcade du même nom, SF EX Plus Alpha est le premier des Street Fighter à utiliser la 3D. Une innovation graphique d'autant plus intéressante qu'elle n'enlève rien à la jouabilité extraordinaire de ce titre de légende. Un titre peu novateur, certes, mais étonnamment bon.

Quoiqu'ayant connu un succès assez limité en arcade, SF EX risque de rallier à sa cause un grand nombre de fans de la série avec cette adaptation sur PlayStation. Première raison à cela, le jeu se révèle hyper complet. Tous les personnages de la borne - y compris les combattants plus ou moins cachés (Garuda, Gouki, Kaili, Blair, etc.) - répondent présent. Les concepteurs du SF EX version console ont même eu la bonne idée d'inclure Dhalsim et Sakura pour nous faire atteindre un panel plus qu'honnête de 23 personnages au total. En ce qui concerne les menus sélectionnables, le même sérieux se fait sentir. Survival Mode, Time Attack, Tournoi, jeu contre un humain ou l'ordinateur (quand il n'y a pas de paddle branché dans le port 2), Practice Mode normal ou expert. Les programmeurs de chez Capcom ont à peu près pensé à tout.

Les fameux 360 de Zangief sont toujours aussi terribles. Chun-Li en fait les frais.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Par Dave Martinyuk

EDITEUR : CAPCOM / ARIKA
DISPONIBLE DÉBUT OCTOBRE 1997

Lorsqu'il tape du poing, Allen y met tout son cœur.

fiche technique — STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Genre	Combat
Editeur	Capcom / Arika
Distributeur	Virgin
Nombre de joueurs	De 1 à 2
Niveaux de difficulté	8
Continues	Infinies
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On a fait dix ou quinze parties et on en redemande !

Mettre son adversaire dans les vaps est un bon moyen de placer à coup sûr un enchaînement ou une "supe".

Quatre persos à portée de pad

Capcom (re)fait du neuf avec du vieux, et ça marche !

Comme je l'ai signalé, le mode Practice se divise en deux catégories : le normal ou l'expert. En ce qui concerne le premier, il n'y a pas grand-chose à dire. C'est un mode classique où vous pouvez essayer vos enchaînements sur un adversaire invulnérable, voir les dégâts qu'ils causent, décider de placer l'ordinateur en garde basse ou haute, etc. Bon, c'est pratique mais il n'y a rien d'extraordinaire. Le mode expert, lui, se révèle beaucoup plus intéressant. C'est en effet par ce biais que vous pourrez jouer avec les quatre persos a priori cachés du jeu : Evil Ryu et Hokuto, et Cycloïd Béta et Gamma (ces

Evil Ryu, Hokuto et Cycloïd Béta et Gamma ne sont sélectionnables que lorsque vous assurez dans le mode expert du Practice.

Voyeurs

Les joueurs un tantinet passifs peuvent, si le cœur leur en dit, observer l'ordinateur se battre contre lui-même. Les angles de vues sont modifiables à volonté (vue subjective du premier ou du deuxième perso, vue éloignée, tournante, normale...) et les combats ainsi observés se révèlent souvent assez riches d'enseignements. Prenez des notes pour vous améliorer par la suite !

deux derniers possédant la plupart des coups à commande - hadoken, shoryuken...- et à concentration - Sonic Boom, Somersault...- du jeu).
Pour ce faire, une seule solution : réussir le plus possible de ce que j'appelle des "figures imposées". Il y en a seize par personnage. Au début, vous n'avez qu'à sortir un pouvoir spécial, et puis les choses se compliquent au fur et à mesure pour devenir franchement ardues vers la fin (il faut réussir des enchaînements de plus en plus compliqués). Tous vos résultats restent en mémoire - heureusement - et une sorte de jauge, à côté des

Une seule chose arrêtera les plus acharnés : les ampoules aux doigts

Cette chope de Vega, où il porte l'adversaire sur son pied, est une des plus originales du jeu.

Le "finish météore". En le voyant, certains s'écrient : "Ça y est, j'suis dans l'espace", ou encore (© Rellot) "Hubert Reeves !".

Le finish céleste de Gouki "mange" les trois quarts d'une barre d'énergie. La super la plus terrible du jeu.

Le NTSC plus rapide

Comme souvent, la version japonaise de SF EX se révèle plus agréable à jouer pour les puristes : le jeu est plus rapide, il est en plein écran et lorsqu'on s'y est habitué, il est assez difficile de passer à la version européenne (50 Hz) sans faire la grimace. D'un autre côté, le jeu français possède un gros avantage : toutes les manipulations du mode "practice - expert" sont ici traduites (en anglais). Dommage que la conversion n'ait pas été plus soignée !

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Memory card

GRAPHISMES : Les personnages sont cubiques, mais possèdent un certain charisme. Les décors sont OK. **7**

DURÉE DE VIE : Il y a de quoi faire et les acharnés y joueront pendant de nombreux mois. **8**

JOUABILITÉ : Pouvoirs simples et "super" sortent bien, même si le pad de base n'est pas très pratique. **8**

MUSIQUE ET SON : Les voix digits sont excellentes, les musiques entraînantes. Rien à dire. **8**

ORIGINALITÉ : Dans la famille "récup", Capcom nous présente là son titre phare. Enfin bon... **3**

TECHNIQUE : La 3D est inférieure à celle d'un Tekken 2, mais l'ensemble reste vraiment bon. **7**

EN RÉSUMÉ

SF EX Plus Alpha innove assez petitement, c'est vrai. On pourrait penser que Capcom use et abuse de son titre phare - et on n'aurait pas tout à fait tort - mais le jeu se révèle tellement fun et jouable qu'on replonge dedans avec bonheur. Et puis, quand même, il y a de nombreux nouveaux persos... **8**

Allen, tout comme C. Jack, est capable de dévier les boules d'énergie ou de feu. Surprenant.

quatre persos "cachés", se remplit en fonction de vos résultats. Lorsque celle-ci arrive à la hauteur d'un portrait, celui-ci passe du noir et blanc à la couleur, et le personnage devient sélectionnable. Un exercice long et difficile que seuls les meilleurs d'entre vous pourront réussir. A noter que lorsque vous réussissez toutes les figures imposées, un stage bonus bien connu des amateurs de Street apparaît : celui avec les tonneaux qui tombent du haut de l'écran. Souvenirs, souvenirs...

Pas de problèmes, c'est du street

L'avantage avec la série des Street Fighter, c'est que lorsqu'on s'essaie à un nouvel épisode, la prise en main est rapide car la jouabilité reste toujours à peu près la même. SF EX Plus Alpha fait vraiment penser à un Street en 2D. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur les côtés, il n'y a pas de dash (esquive rapide avant ou arrière - il aura fallu attendre SF III pour y avoir droit), les enchaînements s'apparentent en tous points à ceux que l'on peut réaliser dans les Street 2D et les super reprennent l'idée de SF Zero 2. Seules véritables innovations : certains coups ne s'exécutent plus vraiment de la même manière (ex : les Hurricanes de Ryu et Ken), quelques super ont été modifiées (comme celle de Dhalsim où il vous emmène en l'air) et il est maintenant possible de mettre son adversaire dans les vaps en lui assenant un casse-garde terrible. Bref, avec de nouveaux persos et les nombreuses possibilités techniques que cela implique, SF EX bénéficie d'une durée de vie conséquente. Certains objecteront que de nombreux combattants se ressemblent (Ryu, Ken, Gouki, Allen, Kaili : même combat), mais ceux-là sont de mauvaises langues. La plupart de ceux qui se sont essayés à SF EX - véritables hédonistes du jeu vidéo - se sont laissé prendre par son ambiance et le fun irrésistible qu'il dégage. M'est avis que s'il y a un exemple à suivre, c'est le leur...

La super "à la Gouki" de Kaili se termine avec le poing de ce dernier qui transperce le corps de l'adversaire. Violent.

Exemple d'enchaînement assez balèze

La clé de la réussite, pour un joueur de Street, réside dans sa capacité à réussir des enchaînements. Ce n'est pas nouveau. Au-delà des "grand poing - grand poing - boule" et assimilés, voici un exemple d'enchaînement assez original, avec Allen. On commence avec une super double hadoken kick (paf-paf-paf, on soulève l'adversaire avec de grands coups de latte), on repêche avec un grand thunder fist (inverse dragon avec poing fort) et on termine avec une super double hadoken punch. La difficulté réside dans cette dernière manipulation : il faut l'effectuer extrêmement rapidement.

Après avoir fait un carton au Japon, le premier jeu musical de la PlayStation déboule en France. En contrepoint de toute notre culture ludique, Parappa ouvre une voie nouvelle : celle du "vrai grand public".

PARAPPA THE RAPER

EDITEUR : SONY CEJ
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 97

Par Mathilde Remy

Comme un météore, Parappa est entré dans notre atmosphère ludique en bouleversant tout sur son passage. Serions-nous à ce point nostalgiques de Simon? Vous vous souvenez? Quoi qu'il en soit, le petit rappeur a déclenché un vrai raz-de-marée à la rédaction, et la salle des tests n'a pas désempli pendant plusieurs jours. Car Parappa possède cette particularité qu'il fait autant plaisir à celui ou celle qui joue qu'à ceux qui regardent - en attendant leur tour !

Etrange mélange de 3D et de fausse 2D, le petit monde de Parappa cache, sous des apparences simplettes, un véritable petit exploit technique.

Plus de gâteau pour l'anniversaire de Sunny? Parappa est bon pour suivre la leçon de cuisine de Madame la Poule !

Fiche technique — PARAPPA THE RAPPER

Genre	Simulateur de Rap
Editeur	Sony CEJ
Distributeur	Sony CEJ
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On a rameuté tous ses copains ou éteint la console

L'histoire d'un chien savant

L'histoire, charmant prétexte aux différentes séquences musicales, montre comment notre petit héros Parappa va balayer un à un tous les obstacles qui se

PARAPPA THE RAPPER

Memory card

DESIGN : La modélisation des personnages est une réussite technique. Le résultat est amusant. **7**

DURÉE DE VIE : Un peu fonction du nombre de vos amis. **5**

JOUABILITÉ : Un peu trop difficile à finir pour les néophytes et trop facile pour les musiciens. **6**

MUSIQUE ET SON : Les chansons sont sympa et on se surprend à les fredonner sous la douche. **7**

ORIGINALITÉ : Le concept est entièrement nouveau. Du moins sur PlayStation. **9**

PRÉSENTATION : En parfaite cohérence avec la vocation familiale du jeu : gentil tout plein. **6**

EN RÉSUMÉ

A l'instar de l'étrange 2D/3D de ses séquences d'animation, Parappa The Rapper est une charmante petite merveille un peu hors norme. Elle devrait séduire tous ceux qui aiment frapper en rythme sur des touches et qui ont beaucoup d'amis ou une grande famille. **7**

dressent sur le chemin du cœur de Sunny Funny, la jolie fleur. Et comment va-t-il réussir? Grâce au rap, évidemment, dont la philosophie sous-jacente va lui donner la force d'affronter l'adversité : les choses sont simples dans la vie ; il suffit d'y croire. Yeah. Cool.

"Kick, punch, is all in the mind"

Et pourtant, la première fois qu'on saisit le paddle, tout n'est pas si simple. Le mode entraînement est tellement court ! Dès qu'on attaque la première vraie séquence musicale, c'est la panique. Pourtant, on comprend bien ce qu'il faut faire. Qu'il s'agisse du professeur de karaté, de conduite ou de cuisine, oui, on comprend bien. Ils nous expliquent plein de choses très importantes en chantant. Il chantent en anglais mais on a les sous-titres en français. Et tandis qu'ils chantent, en haut de l'écran, un petit curseur glisse sur des symboles qui correspondent aux paroles de leur chanson. On sait que ça va bientôt être notre tour. Ça y est, le professeur a terminé sa phrase. La musique continue et c'est à notre tour de chanter, de reprendre la phrase. Le petit curseur reprend sa course en haut de l'écran. Mais cette fois, les mêmes symboles correspondent aux différentes touches du paddle qu'il nous faut enfoncer en respectant le rythme pour que Parappa chante à son tour. Attention les oreilles !

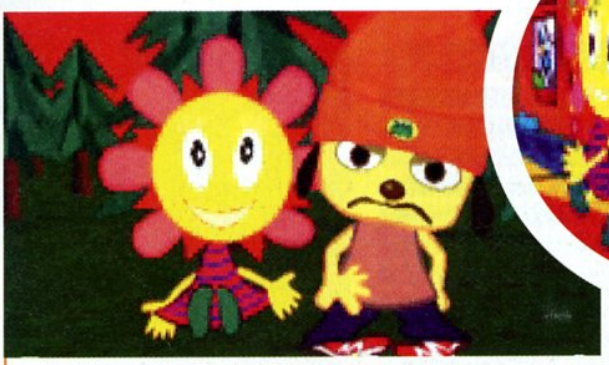
Simon new age

Au début, on bégaie un peu, limite n'importe quoi. Et puis ça commence à rentrer. Si on craque, rien de tel qu'une bonne nuit pour que tout aille mieux dès le lendemain. Du rap, du funk, du ragamuffin… les rythmes se succèdent et l'exercice psychomoteur du début commence à ressembler à quelque chose d'agréable. On marque le rythme, on commence à chanter, à retenir les paroles et les enchaînements… Avant de passer au niveau suivant et de caler encore une fois. La meilleure solution, c'est encore de rassembler le maximum de personnes autour de la télé. Tout seul, on s'énerve trop vite. Et puis la musique, c'est surtout fait pour être partagé, non?

Bref, avec Parappa the Rapper, Sony fait franchir un nouveau cap à sa console. La réalisation, d'apparence simple, cache de belles prouesses techniques, tant au niveau musical que graphique. Cela dit, les six malheureux niveaux seront assez vite terminés par les musiciens, tandis que les néophytes trouveront la montée en difficulté un peu trop rapide et donc peut-être décourageante.

Dans les séquences musicales, l'animation varie en fonction de votre niveau. Attention, si on ne termine pas la séquence au niveau «good», on est bon pour la recommencer !

Parappa et la belle Sunny Funny.



Décidément, l'a pas de chance, le pauv' Parappa !

Le shoot'em up traditionnel, en "vue de haut", ne semblait pas se décider à trouver un digne représentant. Ray Storm, sorti des studios de Taito, maître en la matière, s'impose dès lors comme le meilleur shoot PlayStation.

On se rappelle de Philosoma et de Raiden project... Il convient désormais de les oublier, car le choix shoot s'est élargi de bien belle manière, et Ray Storm, bien que nanti d'une durée de vie limitée - c'est là une faiblesse commune à tous les titres du genre - est un roi qui ne risque pas d'être détrôné de sitôt.

Vieux bol, meilleure soupe

Le shoot'em up, ce n'est pas nouveau... Décliné aussi bien horizontalement que verticalement, ou même en diagonale, le genre compte des titres aussi nombreux que fameux : R-Type, Xenon, Raiden... Une tripotée de jeux sortis sur de nombreux supports, micro ou consoles, qui, s'ils

Par Grégory Szriftgiser

Editeur : Taito
Disponible en septembre 1997

RAY STORM

Grâce au petit viseur, vous pourrez locker plusieurs cibles en même temps.

fiche technique — RAY STORM

Genre	Shoot pur et dur
Editeur	Taito
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Continues	8
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Ben, c'est toujours aussi beau

RAY STORM Memory card

DESIGN : L'ensemble est réalisé en 3D, les textures, effets et décors sont magnifiques. **9**

DURÉE DE VIE : Le point faible. Une fois fini, ce qui n'est pas trop dur, on n'y revient plus. **4**

JOUABILITÉ : Tirer sur des aliens, ça n'a rien de sorcier ! Le système de lock est vite assimilé. **9**

MUSIQUE ET SON : Musiques typiques des Shoot' em up d'arcade, bruitages classiques. **6**

ORIGINALITÉ : Un shoot classique, mais qui a le mérite d'être le meilleur et le plus beau de la Play. **5**

TECHNIQUE : Des ralentissements rares, certains mouvements de caméra sont saisissants. **7**

EN RÉSUMÉ

Ray Storm est tout simplement le meilleur de sa catégorie sur PlayStation. Malheureusement, sa catégorie a un intérêt limité, puisqu'une fois fini, un shoot' em up comme Ray Storm n'est plus bon qu'à caler une table. Pour les fans en manque surtout, mais sensations garanties. **7**

Ray Storm apporte le renouveau 32 bits à un des genres les plus anciens

Deux appareils : l'un privilégie le tir après lockage, l'autre le tir classique pour le combat aérien.

ne sont pas du genre le plus ancien, ne sont plus de la première jeunesse non plus ! Ray Storm suit le parcours classique de l'adaptation depuis arcade, et certains d'entre vous y ont peut-être déjà goûté en salle. Quoi qu'il en soit, la PlayStation s'est toujours montrée pauvre dans ce style, autant en quantité qu'en qualité. Que les fans de ce genre antique se rassurent, Ray Storm comble le déficit avec brio.

Terriblement classique...

Comme pour tout bon shoot' em up qui se respecte, le scénario de Ray Storm est basé sur une invasion d'ennemis, dont la vie sociale se résume à un vagabondage aérien stupide avant l'arrivée du boss de fin de niveau. Et le joueur, comme à son habitude, combat le mal seul contre tous dans son appareil, dernier-né de la technologie de défense terrienne. Prétextes vaseux mis de coté, nous nous retrouvons devant un shoot des plus classiques, à scrolling vertical, intégrant nuées d'ennemis, bonus d'augmentation de la puissance de feu et boss impressionnants. Mais Ray Storm retravaille le principe, en s'appuyant sur une technique parfaite et une variété fort appréciable.

... et pourtant au goût du jour !

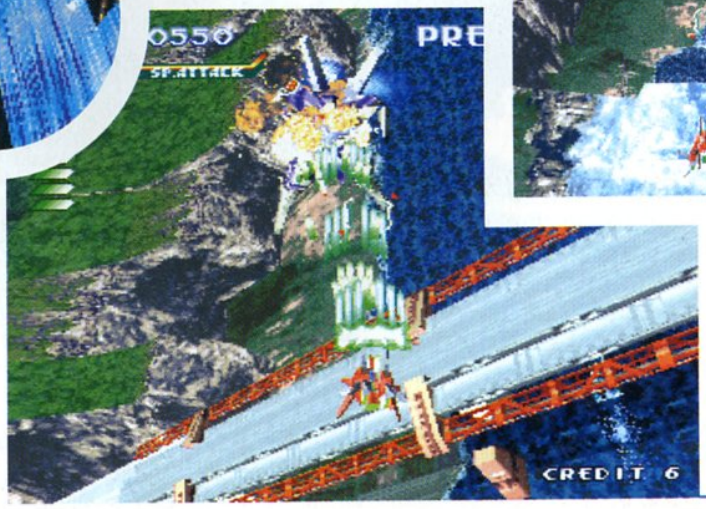
Le point fort de la PlayStation étant avant tout la gestion 3D que permet le 32 bits, Ray Storm, sous ses apparences de shoot 2D, est en fait entièrement réalisé en 3D. Les décors bougent donc grâce à des travellings en profondeur incessants, saisissants, plaçant le joueur au plus profond de l'espace aérien. Les ennemis, au design japonais, sont variés, aussi bien sur terre que dans les airs. En ce qui concerne le jeu et son système, Ray Storm va au plus simple : deux appareils différents sont sélectionnables, et leurs armements sont relativement semblables.

Ray Storm est particulièrement beau, ce qui, ne l'oublions pas, est une des principales qualités attendues d'un shoot'em up. Les effets de lumière, les boss, les décors, tout est d'une finesse et d'une variété qui lui confèrent une supériorité indéniable sur ses quelques rares concurrents. Malgré un système de jeu agréable et une technique très poussée, Ray Storm reste avant tout un shoot traditionnel, pas trop difficile, qui se finit rapidement s'il est joué à deux.

A deux joueurs, le jeu est plus fun, mais risque d'être trop vite fini.

Les boss sont pourvus de moyens de persuasion particulièrement visuels.

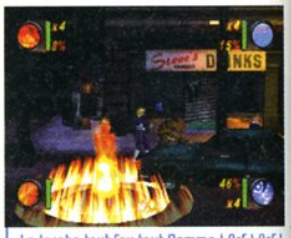
Ce bonus en cristal bleu vous regonflera à bloc, aussi bien en lock qu'en tir.



Les changements d'angles de vue vous placent au cœur de l'action.

Les fans de l'univers de Marvel doivent-ils se réjouir de l'arrivée des Quatre Fantastiques sur PlayStation? Acclaim a-t-il su tiré partie de ses erreurs passées? Tant de questions sans réponses. Lisez donc ces quelques lignes...

Adapter une licence aussi importante que Marvel est un pari difficile. Jusqu'ici, le résultat s'est souvent avéré catastrophique pour ne pas dire pathétique. C'est un peu un genre maudit sur console. Aussi, afin d'éviter de faire de nos quatre Fantastiques les héros de la énième série Z vidéo-ludique, Acclaim s'est enfin décidé à s'entourer de collaborateurs de premier choix : le développement a été confié à Probe, à qui l'on doit l'excellent Die Hard Trilogy. Un gage de qualité?... Pas si sûr.



La torche tout feu tout flamme ! Arf ! Arf !

Le club des cinq?

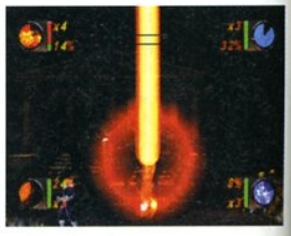
Commençons les présentations. Comme le titre ne l'indique pas, ce beat'em all (= moi vois, moi frappe) vous propose d'incarner non pas quatre héros en

Par Jean Santoni

FANTASTIC FOUR

Editeur : Acclaim
Disponible en Septembre 97

Un mode entraînement permet de se familiariser avec les coups spéciaux de nos héros.



Fiche technique — FANTASTIC FOUR

Genre	Beat'em all
Editeur	Acclaim
Distributeur	Sony C.E
Nombre de joueurs	1 à 4 simultanément
Niveaux de difficulté	Paramétrable
Continues	5
Memory Card	Non
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous réalisez qu'il faut jouer à deux !

FANTASTIC FOUR

Memory card | Multi-joueurs

DESIGN : Mention spéciale pour les décors. Par contre, les sprites ne sont pas très réussis et manquent de variété. **4**

DURÉE DE VIE : On fait trop rapidement le tour du jeu. L'action est vraiment très répétitive. **2**

JOUABILITÉ : Les 4 fantastiques répondent au doigt, pas de problème de ce côté-là. **6**

MUSIQUE ET SON : Des thèmes à la Starsky & Hutch en accord avec l'esprit Marvel et une ambiance sonore percutante. **6**

ORIGINALITÉ : Un beat'em all académique sans fioriture. Restent les coups spéciaux et l'univers Marvel... **3**

TÉCHNIQUE : On retrouve les routines de Die Hard, rien de plus. **6**

EN RÉSUMÉ

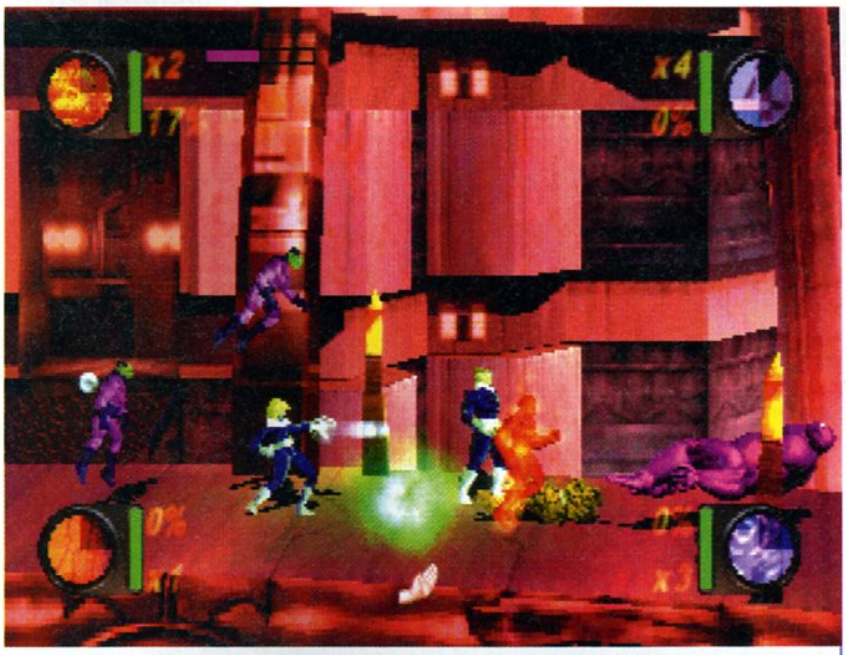
F4 n'est pas une nullité absolue, il s'agit juste d'un produit décevant sans ambition aucune. Nous le déconseillons fortement aux fanatiques de Beat'em all. Attendez plutôt Fighting Force d'Eidos. Ah, au fait, la note finale vaut essentiellement pour l'absence de ralentissement en mode 4 joueurs. **4**

Le jeu intègre tout un système de caméras dynamiques.

pyjama bleu à molécules instables, mais cinq. Il y a Reed Richards, plus connu sous le nom de l'homme élastique : c'est un peu le Georges Clooney de la bande, tempes grisonnantes, la quarantaine bien frappée, le chef responsable et posé quoi. Ensuite, il y a sa moitié (Sue, alias la femme invisible), son beauf (le très flamboyant Johnny Storm), Ben Grim (l'homme en brique affublé d'un slip comme on n'en fait plus) et une ch'tite nouvelle au teint "épathite phase terminale", Miss Hulk ! Bref, toute cette petite famille n'a qu'une idée en tête, faire la peau à Dr Doom et ses acolytes à coups de mandales, de projections et de super pouvoirs, et ce tout au long d'une vingtaine de niveaux répartis sur cinq mondes.

Marvellous or not marvellous?

Après trente petites minutes de jeu, on éteint la console, on soupire et on s'interroge. Ça commence plutôt mal... D'un côté on a des décors 3D et une multitude d'effets spéciaux franchement réussis, de l'autre des sprites grossiers animés de façon simpliste et une action qui, au fil des niveaux, devient inéluctablement saoulante. Ça sent le travail bâclé à pleine narine. Ne vous méprenez pas, la surenchère d'effets spectaculaires n'est pas anodine. Probe a sorti le grand jeu en partie pour combler un manque évident de profondeur et d'originalité. Certes, cela peut s'avérer amusant à plusieurs et le monde de Marvel ne peut que séduire les fans de super héros, mais ça reste du Bud Spencer pur et dur. C'est le propre du beat'em all diront certains, mais comment fermer les yeux sur cette paresse : les monstres sont toujours les mêmes, leur intelligence artificielle est aussi développée que celle d'un flan et les boss de fin de niveau ne font preuve d'aucune subtilité ni dans leurs attaques ni dans leurs réactions. Ce n'est pas non plus la palette de coups particulièrement restreinte (4 super pouvoirs) qui sauvera les joueurs de l'ennui. Alors pourquoi ces deux pages? Tout simplement pour dire que nous, les joueurs, en avons marre de ces éditeurs qui jouent la facilité en pensant vendre une grosse licence uniquement sur sa réputation. Il est vraiment temps pour Acclaim de rectifier le tir. Le coup de gueule du mois !



Argh, désolé mais je n'ai pas eu la patience d'aller au-delà du quatrième monde. Vraiment trop gavant !

Le gros truc carré, là, c'est tout simplement le résultat du "Super Special Finishing move" de l'homme élastique ! Pitoyable.

Les décors sont en 3D, vous pouvez vous déplacer en profondeur.

Probe et Acclaim ratent leur pari

La baston 2D n'est pas tout à fait morte et enterrée, elle bouge encore. Mais pas besoin d'être sorti d'une grande école pour réaliser qu'il s'agit de ses derniers combats. Ce n'est malheureusement pas Real Bout qui nous fera changer d'avis.

FATAL FURY - REAL BOUT

Par Jean Santoni

EDITEUR : SNK
DISPONIBLE

Real Bout offre un éventail particulièrement vaste de personnages, 16 au total. On ne va pas vous dresser une liste, sachez, simplement qu'il y en a pour tous les goûts. Chaque combattant a son style, vous n'aurez donc pas ce sentiment désagréable de jouer seize fois le même gugus comme c'est souvent le cas dans les (la ?) productions Capcom ! Tous les personnages disposent d'une bonne dizaine de coups spéciaux dont deux furies meurtrières. La première se déclenche lorsque votre jauge d'énervement atteint son maximum ou lorsque votre ligne de vie est dans le rouge, la seconde n'est réalisable que si vous remplissez ces deux conditions. C'est un peu l'énergie du désespoir en quelque sorte.

Les décors sont assez laids.

Les furies promettent des revirements de situation assez spectaculaires.

Fiche technique — FATAL FURY-REAL BOUT

Genre	Baston
Editeur	SNK
Distributeur	SONY CE
Nombre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	8
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous commencez à maitriser votre perso.

FATAL FURY - REAL BOUT

Memory card

DESIGN : La old school dans toute sa splendeur. C'est laid... **4**

DURÉE DE VIE : Faute de technicité, on en fait vite le tour... même à deux. **5**

JOUABILITÉ : Le point fort du jeu. Tout passe avec une facilité déconcertante. **8**

MUSIQUE ET SON : Les bruitages un peu sourds desservent les combats déjà mollassons. **5**

ORIGINALITÉ : L'action sur 3 plans et les "ring out" sont des idées plutôt sympa. **6**

TECHNIQUE : Ce soft n'exploite en rien les capacités de la PlayStation. **5**

EN RÉSUMÉ

Real Bout est bourré d'idées intéressantes qui, malheureusement, ne vous feront pas oublier sa réalisation obsolète et son manque évident de dynamisme. Ce soft arrive un peu trop tard. Fatal Fury était une série culte, c'est vrai, mais il y a tellement longtemps. Amateurs de baston, allez plutôt voir du côté de Capcom. **5**

Sokaku ressemble à s'y méprendre à Nicotine, un héros de la série Samouraï Shodown. Ses coups spéciaux sont très originaux.

Des allures de jeu parfait ?

Le jeu propose également des enchaînements assez complexes ; un mode entraînement permet de vous initier à ces techniques ultimes. Cela dit, mieux vaut ne pas être sujet à des pertes de mémoire tant les manipulations sont longues et alambiquées ! Real Bout se distingue des autres jeux de baston 2D par la présence d'éléments ingénieux jusqu'alors inexploités. Ainsi, vous avez la possibilité de vous déplacer sur trois plans différents ou d'éjecter votre adversaire hors du ring. Ajoutez à cela les nargues qui énervent, les contres, les feintes, les combos (rebaptisées Rush) qui s'affichent à l'écran, un peu d'hémoglobine, et vous obtenez un mix de tout ce dont rêvent les amateurs de jeux de combat.

La douche écossaise

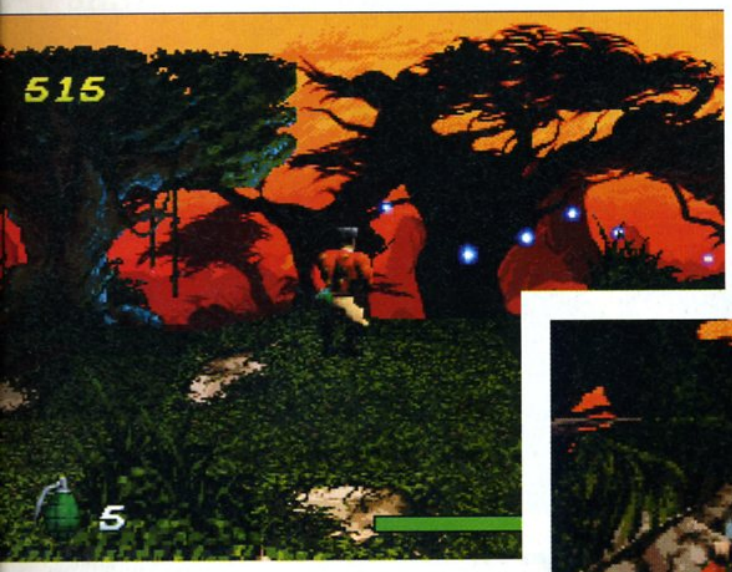
Hum... Ne vous emballez pas, il est temps de redescendre sur terre. Toutes ces bonnes idées sont parasitées par une multitude de défauts. Tout d'abord, le jeu souffre de son grand âge (deux ans, c'est vieux). Real Bout est graphiquement très inférieur aux productions 2D les plus récentes. Les personnages sont... moches, il n'y a pas d'autres mots. Ça sent le périmé, le 16 bits, quoi ! Le nombre de décors tient sur les doigts d'une main (cinq donc). Le design général est comme la mise en couleur : fade. Malgré un nombre appréciable de coups spéciaux, les possibilités tactiques ne sont pas mirobolantes et les combats sont primaires : on passe son temps à faire le forcing. C'est assez bizarre à jouer. L'animation n'est pas très dynamique, il en ressort une impression de mollesse générale. Enfin, parmi les 16 combattants, on compte énormément de déchets ; certains manquent cruellement de personnalité, d'autres d'intérêt ! Bref, si l'on excepte la maniabilité exemplaire (fini les arrachages de pouce !) on ne peut pas dire que la réalisation soit représentative des caractéristiques de la machine. Real Bout soulève un problème intéressant : les hits qui faisaient la joie et l'émerveillement des joueurs il y a deux ans peuvent-ils aujourd'hui avoir le même impact? Real Bout contre Soul Blade ou Street EX, c'est un peu un remake de David contre Goliath... Le "happy-end" en moins.

De bonnes idées, mais une réalisation dépassée

Un agent secret, une vilaine organisation, de l'action et de la plate-forme, Agent Armstrong est un jeu un peu rétro, un tantinet humoristique, qui trouvera son public... mais ne saurait satisfaire la majorité des joueurs.

Le syndicat, ramassis d'ordures et de criminels à la solde d'une cause bien peu honorable, est sur le point de conquérir le monde grâce à un armement puissant. Mais un super agent s'échappe des griffes de l'organisation, et se présente comme le seul espoir des bons et loyaux citoyens... Missions à gogo, carnage sur un ton cartoon dans des décors mêlant 3D et 2D, Agent Armstrong déterre un style de jeu très ancien : l'action plate-forme.

Un petit jeu sympa, mais qui devient trop vite un shoot répétitif.



Un principe simple

Vous endosserez le rôle de l'agent Armstrong, armé de sa fidèle mitrailleuse, et évoluerez au cours

AGENT ARMSTRONG

Par Grégory Szriftgiser

fiche technique — AGENT ARMSTRONG

Genre	Action plate-forme
Editeur	Virgin I.E
Distributeur	Virgin I.E
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Oui, plus Memory Card
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Shoot again, shoot toujours

EDITEUR : VIRGIN I.E
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 1997

La carte vous permet de choisir la mission que vous réaliserez. Celles dont tous les objectifs ont été remplis sont marquées d'un "A".

AGENT ARMSTRONG

Memory card

DESIGN : Agent Armstrong surprend par des graphismes entre 3D et 2D, variés. **6**

DURÉE DE VIE : Des missions nombreuses, aux objectifs variés, mais un jeu qui lasse. **6**

JOUABILITÉ : Facile à prendre en main, mais chutes inexpliquées de plates-formes exaspèrent. **6**

MUSIQUE ET SON : Des musiques excellentissimes, des bruitages très réalistes. **9**

ORIGINALITÉ : Ambiance décalée et réalisation très "kitsch" sont originales, le principe pas. **7**

TECHNIQUE : Rien de transcendant. Le jeu mêle 2D et 3D assez habilement. **6**

EN RÉSUMÉ

Agent Armstrong n'est pas le jeu du siècle. Simplement un soft d'action plate-forme qui satisfera les amateurs, mais certainement pas un hit à posséder de toute urgence. Sympa, mais un peu lassant pour son coté tire-sur-tout-ce-qui-bouge. **5**

Les graphismes mêlant 2D et 3D donnent un style plutôt original à Agent Armstrong, mais ne suffisent pas à plonger le joueur au cœur du jeu.

Un style de jeu classique teinté d'un soupçon d'originalité

de différentes missions, comportant un objectif principal et parfois un ou plusieurs objectifs secondaires : détruire des caisses du syndicat, récupérer un agent allié, massacrer 60 hommes armés ennemis, dynamiter des hangars, etc. Les missions peuvent être faites dans un ordre plus ou moins libre. Chaque mission remplie vous donne accès à deux ou trois autres, et ainsi de suite de niveau en niveau. Les stages sont assez variés graphiquement, mais malgré les différences d'objectif, chaque niveau ressemble assez vite aux autres, c'est-à-dire à un tir aux pigeons sans cesse renouvelé. De sorte qu'Agent Armstrong prend vite des airs de vieux jeu, comme ceux qu'on a bien aimés, certes, mais qui ne bénéficient pas de tous ces perfectionnements des jeux actuels, autant au niveau technique qu'au niveau originalité.

Et pourtant...

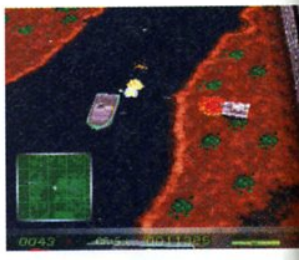
Agent Armstrong propose des bonus nombreux : augmentation de la puissance de feu, grenades, missiles, bombes minutées, gaz toxiques et tous les bonus habituels (de la vie ou des munitions normales). Sa durée de vie est conséquente et la réalisation suffisante pour ce type de jeu. Malheureusement, on s'amuse au début, mais à moins de disposer d'une petite dose de nostalgie, ou d'un amour prononcé pour ce style de jeu (somme toute répétitif, malgré tous les efforts des développeurs), on finit par s'en lasser au bout d'une dizaine de missions. On tombe parfois d'une plate-forme sans trop comprendre, et les ennemis auraient gagné à être un peu plus variés. Bref, Agent Armstrong reste un petit jeu sympa, avec ses défauts, mais que certains amateurs sauront apprécier.

Il faut repérer la zone de rapatriement assez vite, une fois l'objectif principal accompli.

Un jeu d'action aux forts relents de Return Fire, voilà ce que vous propose Mass Destruction. Mais cette fois, c'est uniquement à bord d'un tank que vous détruirez les 24 niveaux patiemment concoctés par les p'tits gars de NMS Software.

MASS DESTRUCTION

Choisissez votre engin parmi les trois disponibles.



Par Nicolas Moulin

EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 97

MASS DESTRUCTION	
Genre	Action
Editeur	BMG Interactive
Distributeur	BMG Interactive
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Stéreo
Après une demi-heure de jeu	Des milliers de morts sur la conscience, la classe quoi !

Pas de chichis entre nous, commençons par une métaphore pleine de légèreté pour nous mettre dans l'ambiance militaire : les tanks sont à la guerre ce que l'Ajax WC est à vos toilettes, à savoir des nettoyeurs de fond. A ce titre, ne soyez pas surpris d'apprendre que Mass Destruction va vous plonger au cœur de l'enfer à bord d'un tank, et ce tout au long de cinq campagnes de destruction totale. Passons rapidement sur le semblant de scénario (vous contre les autres) pour en venir directement aux faits. Avant de commencer à détruire l'ennemi en masse, vous devrez choisir l'engin qui vous conviendra le mieux. Trois tanks sont ainsi dis-

MASS DESTRUCTION Memory card

DESIGN : Un graphisme un peu simple, pixellisé et répétitif. 5	**DURÉE DE VIE :** Un poil répétitif à la longue. 5	**JOUABILITÉ :** Dommage que les boutons ne soient pas paramétrables. 7
MUSIQUE ET SON : Ça bourinne bien pour nos amis les conduits auditifs 6	**ORIGINALITÉ :** Comment il s'appelait déjà... Return Fire? 4	**TECHNIQUE :** Une bonne animation 3D sans ralentissements. 7

EN RÉSUMÉ

Voici un bon petit jeu d'action sans grosses prétentions, idéal pour se changer les idées sans trop se prendre la tête. Dommage que le graphisme n'ait pas été un peu plus fignolé, car l'animation et la jouabilité sont tout à fait satisfaisantes. Un jeu moyen. **5**

Les réserves d'eau ennemies font désormais partie du passé.

Pratiquement tous les bâtiments, arbres et autres babioles sont destructibles.

Un bon p'tit jeu, pas trop subtil !

ponibles, l'un étant rapide et peu résistant, l'autre lourd et solide, et enfin le dernier moyen dans les deux spécifications. Après un briefing un peu austère vous expliquant les objectifs à remplir (ou plutôt à annihiler), vous voici largué sur le champ de bataille.

Restez TTA pour ne pas finir en PATC

La première mission consistera à détruire les réserves d'eau des troupes ennemies afin de les faire mourir de soif, ce qui en soi est un peu vain (il faudrait plutôt détruire les stocks de bière). Par la suite, vous vous attaquerez aux bases radar, aux camps retranchés, aux usines, aux entrepôts d'essence... enfin, bref, la totale quoi ! Pour ce qui concerne vos ennemis, ces derniers seront aussi bien aériens et maritimes que terrestres. Les armes mises à votre disposition sont complètes, mais il faudra préalablement récupérer les munitions correspondantes avant de pouvoir toutes les utiliser. Ainsi, vous génociderez grâce à vos mitraillettes, vos obus, vos missiles guidés, vos bombes à fragmentation, votre lance-flammes, vos chaînes (toujours efficaces contre les fantassins), vos mines, etc. Au total, huit armes différentes sont fournies par vos employeurs pour faire le ménage en profondeur.

Bienvenue à nos amis les bouchers

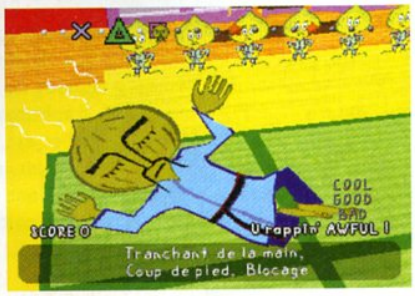
Entièrement en 3D temps réel, Mass Destruction s'avère correctement réalisé. Mais que les choses soient claires : aucune prouesse technique ne s'affichera sur votre écran. En effet, le graphisme est assez pixellisé, sans grande originalité, et est surtout légèrement répétitif. Par contre, il est indéniable que le tout bouge bien, sans ralentissements, et certains effets techniques sont particulièrement agréables. Par exemple, lorsque vous passez derrière un bâtiment, ce dernier devient transparent afin que vous ne soyez pas gêné dans l'action. De même, les explosions sont de bonne qualité car vous voyez les objets réellement "exploser", puis les morceaux enflammés retomber un peu partout autour de vous.Tout ça pour vous dire que Mass Destruction n'est certes pas le jeu du siècle, mais un soft d'action sympathique et sans prétentions. L'ambiance sonore est plutôt bonne, avec des musiques le plus souvent adaptées et de bon aloi. De même les bruitages devraient marquer vos voisins à vie si votre PlayStation est branchée sur une chaîne hifi. Pour conclure, les principaux reproches concernent donc la présentation trop sobre, les scènes cinématiques "légères", et le graphisme trop banal. A part cela, nous avons ici un jeu tout à fait dans la moyenne des productions actuelles.

Un graphisme simple, à l'image de ce radar. Bon, d'accord, il tourne, mais quand même.

Des effets d'explosion très agréables, presque comme en vrai. Presque.

Masaya Matsuura rencontre avec le père de Parappa

INTERVIEW PAR OLIVIER SCAMPS



Musicien célèbre dans son pays, auteur de plusieurs CD-Rom musicaux sur Macintosh, Masaya Matsuura est en passe de devenir le spécialiste du jeu musical chez Sony. Rien d'étonnant puisque ce jeune homme a créé Parappa the Rapper, le jeu inclassable qui fait sortir la PlayStation hors du ghetto des joueurs. Rencontre.

PlayStation Mag. : Qu'avez-vous fait sur Parappa?

Masaya Matsuura : Je suis à l'origine du projet. J'en suis le producteur et j'ai fait la musique. J'ai commencé à travailler sur Parappa il y a deux ans. L'idée de base était de sortir le rap de son image dure et violente. D'ou les personnages mignons, créés par un studio de design américain, Rodney Greenblat.

P.M. : Avez-vous rencontré de grosses difficultés dans le développement?

M.M. : Oui. Le plus dur a été de synchroniser la musique avec l'action. La bande-son est très étroitement liée à votre manière de jouer. Tout au long du jeu, le programme doit passer d'une piste audio à l'autre en fonction des résultats du joueur et ce n'est pas évident du tout ! La programmation également sortait des sentiers battus : je voulais que Parappa ait un look identique tout le temps et ce n'était pas possible si nous le réalisions en polygones. C'est pourquoi les personnages sont plats. Ils sont en 3D, mais ils paraissent en 2D. Or aucun outil de développement ne sait faire ça... et les programmeurs sont très conservateurs.

P.M. : Le programmeur principal de Final Fantasy VII nous confiait que la programmation de Parappa l'épatait.

M.M. : Ça c'est vraiment gentil. Sacré compliment. (Rires).

P.M. : Vous êtes japonais. Pourquoi ne pas avoir utilisé votre langue au lieu de l'anglais pour les raps?

M.M. : Le japonais est très plat. Ce n'est pas une bonne langue pour le rythme. L'anglais au contraire est excellent. Ecoutez le titre : «Parappa the Rapper», c'est rythmé, ça sonne bien non? Je vois des petits écoliers japonais qui ne parlent pas anglais jouer à notre jeu et mémoriser les mélodies.

P.M. : Question incontournable. Vos influences musicales?

M.M. : En rap, j'aime beaucoup Cypress Hill. Le dernier album de Skunk Anansie est excellent aussi. Je suis allé en France récemment : j'y ai découvert Deep Forest.

P.M. : Comment expliquez-vous le succès de ce jeu?

M.M. : Nous ne nous attendions pas à cela. D'ailleurs, au début, nous n'avions pressé que 30 000 CD. La demande a été telle que nous avons dû refaire plusieurs pressages. Aujourd'hui, Parappa s'est vendu autour de 700 000 exemplaires rien qu'au Japon (NDLR : une excellente vente pour un jeu PlayStation et un record pour un produit musical). En plus, le public est assez différent des joueurs traditionnels : les femmes adorent Parappa. Franchement, c'est tellement inattendu que je n'ai pas d'explications à donner. Mais je suis très heureux.

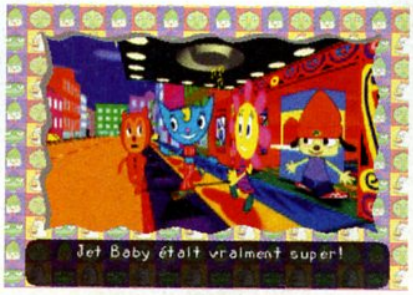
P.M. : Quels sont vos niveaux préférés à Parappa ?

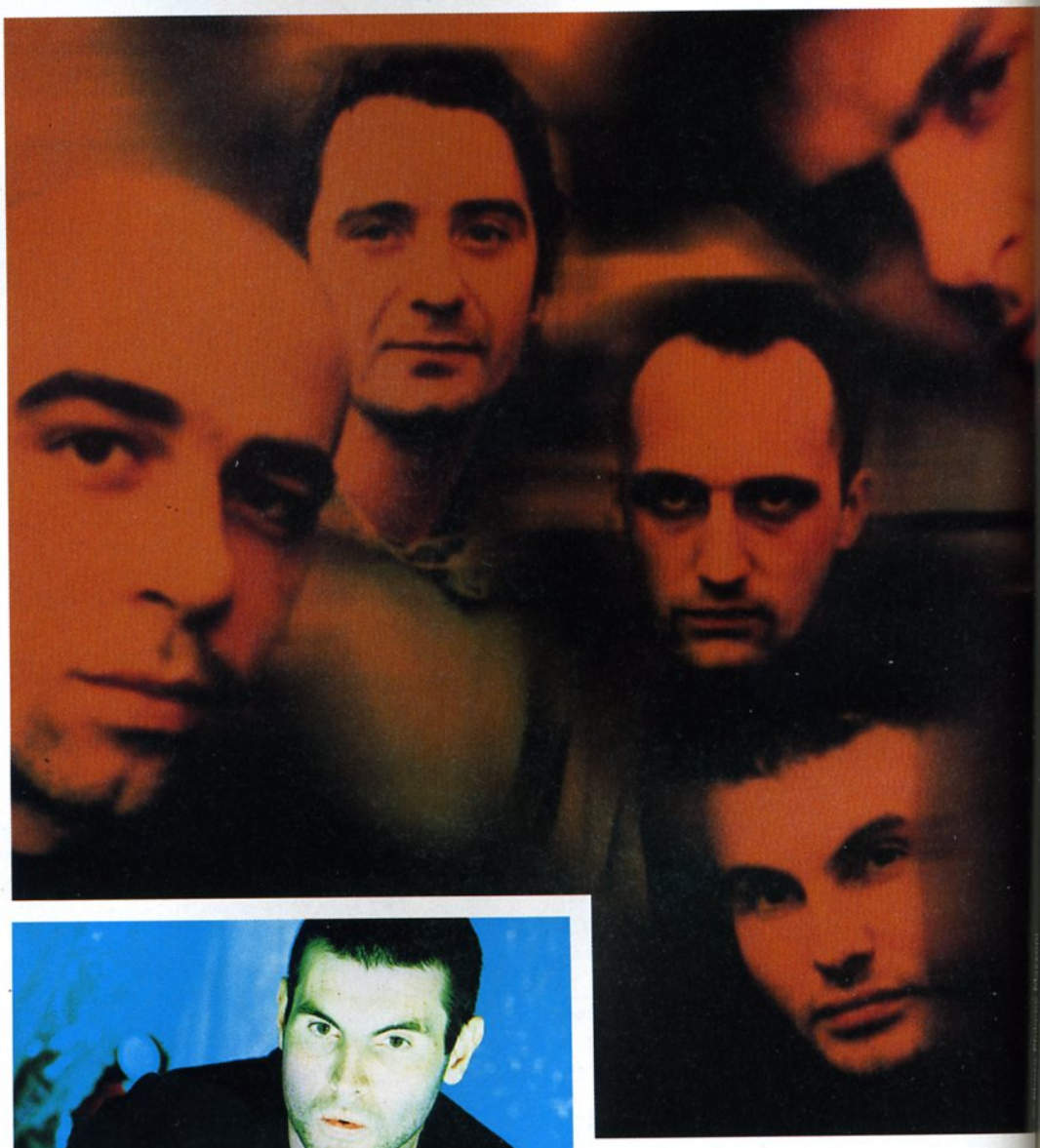
M.M. : A mon avis, le stage des toilettes, dans lequel Parappa est malade et doit décourager tous les personnages qui attendent est le meilleur. Mais celui où il apprend une recette de cuisine est très original : j'ai donc un petit coup de cœur pour lui.

P. M. : Quelques petits conseils pour les lecteurs de PlayStation Mag?

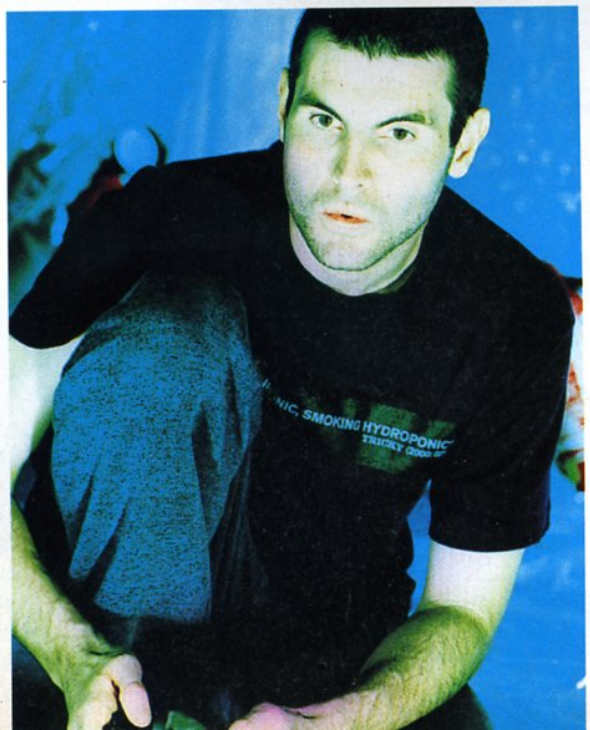
M.M. : Lorsque vous débutez, jouez en tenant le paddle à bout de bras, face à l'écran. Vous verrez les sigles sur le paddle en même temps qu'ils apparaissent sur la partition et ne courrez pas le risque d'appuyer sur une croix au lieu d'un triangle. Ah oui, et si vous voulez avoir accès au mode "cool", il faut finir une fois un niveau en mode "normal". Refaites-le et soyez bon pour atteindre la distinction "cool" : vous aurez accès à un nouveau mode. Dans le premier niveau par exemple, les murs du gymnase tomberont et le joueur pourra rapper sur un nouveau morceau. Il y a également des niveaux secrets et des réactions-surprises de la part des personnages, mais ça, c'est à vous de les découvrir.

"Techniquement, Parappa a été très dur à réaliser"





Mélangeant joyeusement métal et techno, et toute autre musique hautement énervée, les Spicy Box sont un peu nos Prodigy français. Leur deuxième album monte en flèche, et vaut sérieusement le détour. Nous avons coincé Z, l'un des Spicy, pour le coller devant une PlayStation et quelques jeux, avant de parler de leur musique.



Spi

■ On a tous commencé ensemble, dans Spicy Box. Il y en a qui n'étaient même pas musiciens avant. Au départ, Spicy Box, c'était plus un choix de vie qu'un choix artistique. C'était une envie de délirer dans la musique, de se prendre en charge, et de construire autre chose. On a appris sur le tas.

■ *Vous êtes combien dans le groupe?*

■ Spicy Box c'est 5 musiciens, et 9 personnes en tout, qui sont constamment impliquées dans le groupe depuis le départ. On a monté une association qui nous a toujours permis de gérer le groupe, d'organiser nos propres tournées.
On a commencé il y a presque 5 ans, en janvier 93. A l'époque nous avons été la découverte du Printemps de Bourges. Spicy Box a évolué depuis, car notre musique était plutôt un mélange de hardcore, de métal, de dub, de ragga, toutes les musiques qui nous faisaient délirer.

■ *Puis vous avez enregistré un album sur un petit label.*

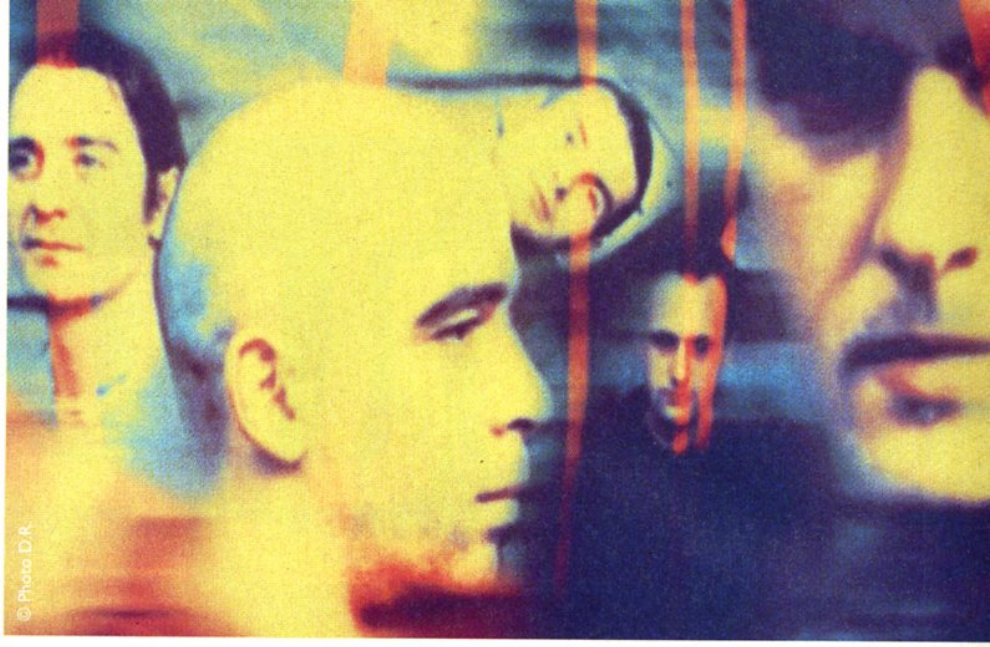
■ On a commencé à enregistrer en 94, dans un petit studio associatif, et notre premier album est sorti en 95 sur le label de Marsu. On a tourné avec, plus d'une centaine de concerts, pendant toute l'année 95 jusqu'au début 96. C'était dur. Arrivé là, on s'est rendu compte qu'on était enfermé dans un carcan, étiqueté famille hardcore. Alors que chez nous, et dans le camion de tournée, on n'écoutait pas cette musique.

■ *Les morceaux de votre premier album sont très différents de ce que vous faites aujourd'hui.*

■ C'était une musique qu'on faisait, mais très vite on a vu que c'était une musique qui ne correspondait plus au groupe. Et puis au bout d'un moment, on connaissait les ficelles, on n'avait plus l'étincelle. On s'était mis a écouter de la House à fond, de la Drum'n bass.
On a signé avec Island, et on a sorti un trois-titres en septembre/octobre l'année dernière. C'était un changement radical : il y avait des morceaux technoïdes expérimentaux, mais avec de vrais instruments et sans séquences.
Finalement, l'album, on trouve qu'il sonne très rock, on a fait quelque chose qui correspondait plus à ce qu'on est.

■ *Mélange de rock et de techno, comment vous abordez la composition de vos morceaux?*

■ On compose les plans basse-guitare-batterie. Le sonorisateur sample les musiciens, me file les samples que je mets sur mon disque dur, puis je construis le morceau, sur séquenceur. C'est un peu un travail de remix sur des morceaux qui n'existent pas encore. Ça provoque du coup des structures un peu plus originales que les plans couplet-refrain traditionnels, là on a un peu plus développé.
Ensuite, je fais écouter la structure, et les gars rejouent toutes leurs parties en live lors de l'enregistrement de l'album, c'est pour ça qu'il sonne live. Puis il faut réapprendre encore pour la scène.
On a essayé de faire un truc original, c'est pas toujours facile aujourd'hui.


© Photo D.R.

De gauche à droite : Barone (guitare), Vincent (batterie), au centre et de travers ; Z (claviers et voix), notre interviewé Tintin (basse), Fanfan (voix).

■ *Vous faites beaucoup de festivals cet été, y compris avec des DJs et des musiques plus techno. Vous n'avez pas peur d'être accueillis comme des ovnis?*

■ Dans ce domaine un peu technoïde, il y a une vraie demande du public pour avoir autre chose qu'un DJ. Souvent, quand on joue, il y a un DJ après, du coup les gens dansent.
Actuellement, on joue toujours dans les salles rock, mais y faut savoir que le milieu rock accepte de plus en plus la techno. Il y a huit mois, quand on a fait notre première tournée nouvelle formule, l'accueil était plus dubitatif. Là on a déjà fait 15-20 concerts, et c'est le délire. Aujourd'hui on peut mélanger, c'est beaucoup moins fermé. Le public rock et techno est de plus en plus le même.

■ *Et composer des musiques pour les jeux vidéo, ça brancherait Spicy Box?*

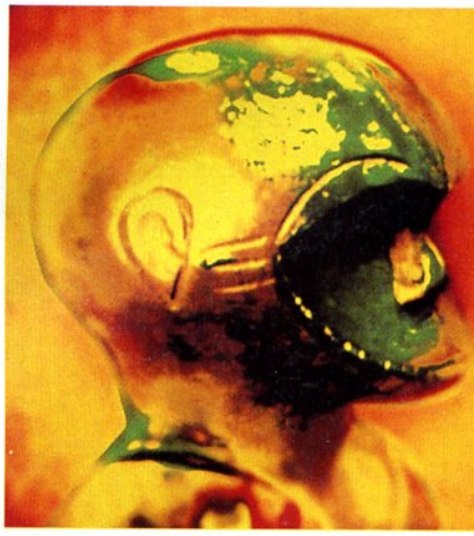
■ C'est sûr, y a des trucs à faire dans ce domaine. Et surtout, on en parlait tout à l'heure en jouant et en écoutant les musiques des jeux, y a une lacune. Un fois que tu maîtrises un peu les problèmes de MIDI, de séquences, les problèmes techniques, c'est pas compliqué de se plier aux exigences d'un jeu vidéo. Quelqu'un qui fait déjà une musique de machines, comme moi, a déjà une conception de la musique adaptée aux jeux.

■ *Les tournées vous laissent du temps pour jouer aux jeux?*

■ On a peu de temps pour jouer à la PlayStation ensemble, avec les autres Spicy Box. Quand on est en tournée, on n'a pas trop le temps. Le batteur et moi, on joue plutôt chez des potes. Moi, ce qui me fait vraiment kiffer quand je suis devant un jeu, c'est de comprendre comment c'est fait, de le prendre comme un objet culturel, pas seulement de jouer. De m'intéresser aux problèmes techniques que ça pose.

■ *Un petit mot, pour finir, sur quelques jeux qu'on a essayés tout à l'heure?*

■ J'ai bien aimé Micro Machines V3. C'est fun, vraiment fun. Les jeux ne font pas toujours preuve de beaucoup d'imagination, y en a trop qui sont des clones les uns des autres. J'ai bien aimé les mouvements de Tekken 2, les jeux de combat sont de moins en moins bourrins.



"Mouvement" deuxième album des Spicy Box.

PHOTOS PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

cyBox

"Les jeux ne font pas toujours preuve de beaucoup d'imagination"

Joypad

N° 67. Septembre 1997

N64 PlayStation Saturn Arcade

Faut-il jeter votre PlayStation ?

Plein feu sur la Nintendo 64

28 pages pour tout savoir

Street Fighter Ex + α PlayStation

Tekken détrôné !

Formula One'97

Pourquoi est-il indispensable ?

Saturn 2

Sega change ses plans !

Echec !

La fin du projet M2

Nouvelle génération baston

Samurai Shodown sur Neo Geo 64

JOYPAD N° 67 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7.95 $ • PORTUGAL CONT 1000 ESC • ANTILLES-REUNION-GUYANE 45 F

ATTENTION !
Joypad change de LOOK !

Pour fêter dignement la rentrée,
Joypad a décidé de faire peau neuve.
Nouvelle maquette, plus aérée, plus complète, plus "hi-tech"
pour vous apporter un confort de lecture encore plus grand.
Un nouveau look général pour un regard toujours aussi tranchant
sur le monde des jeux vidéo.
De TOUS les jeux vidéo !

Au sommaire du numéro 67 en vente actuellement :
- Les concurrents de la PlayStation
- Que prépare Sega ?
- Nintendo gagnera-t-il son pari ?
- Où en est le projet M2 ?
- Hyper Neo Geo 64 : les premiers jeux qui décoiffent !

Gros Plan
Colony Wars,
la nouvelle bombe
spatiale de Psygnosis

Et aussi...
Tous les tests
des jeux américains
et japonais qui
débarqueront bientôt
chez vous !
Time Crisis (Namco) :
shoot avec pistolet.
Final Fantasy Tactics,
et Saga Frontier
(SquareSoft) :
2 jeux d'aventure
dantesques.

La Joybank :
Pariez et gagnez des
T-Shirts de Soul Blade
offerts par Sony !
Joypad Achat :
Les volants à choisir pour
vos jeux de course.
Et les meilleurs plans pour
les jeux d'okaze à bon prix.

Versions Longues

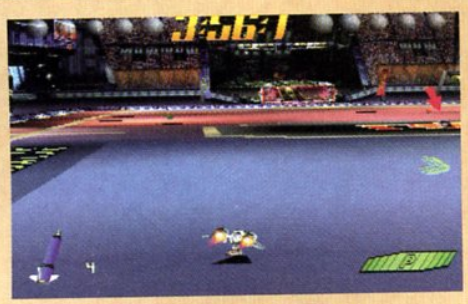
C'est déjà la rentrée et le retour des petits soucis : certains retourneront sur les bancs de l'école, d'autres retrouveront un cadre de travail austère... Alors, quoi de plus agréable que de repartir en vacances par le biais de la PlayStation en explorant une nouvelle fois vos jeux, sans risquer de perdre des vies et du temps. En exclusivité vous trouverez la première astuce pour V-Rally, la totale sur War Gods ainsi que Tenka. Alors bonne lecture !

Ballblazer

Petit Vaisseau

Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords :

Entrez ce code dans ce menu.



Votre vaisseau sera tout rikiki !

Master Dome

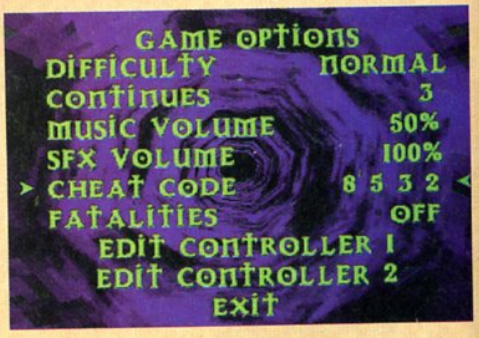
Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords :
L1, L1, R1, R2, L2, R1, R2, R1, R2, L2, R1, L2, L2, R2, R1, L1, R2, L2, R1, R1, R1.

Entrez ce code.

Voici le fameux "Master Dome" !

War Gods

Entrez les codes suivants dans le menu des options. Le premier chiffre se modifie en pressant le second chiffre se modifie en pressant le troisième chiffre se modifie en pressant et le quatrième en pressant



Mettez-vous sur "Cheat Code".

Invincibilité pour le joueur 1

Entrez 2358 dans le menu des Passwords. Entrez 8532 dans le menu des Passwords pour annuler l'invincibilité.

Invincibilité pour le joueur 2

Entrez 1224 dans le menu des Passwords. Entrez 4221 dans le menu des Passwords pour annuler l'invincibilité.

Plus de dégâts pour le joueur 1

Entrez 7879 dans le menu des Passwords pour que le joueur 1 puisse causer plus de dégâts. Entrez 9787 pour annuler le cheat.

Fatalités

Entrez 7453 dans le menu des Passwords. Entrez 3547 dans le menu des Passwords pour annuler les fatalités.

Finir le jeu en un match

Entrez 4258 dans le menu des Passwords, lorsque vous battrez votre adversaire, la fin du jeu se pointera automatiquement. Pour annuler le cheat entrez 8524 dans le menu des Passwords.

Grox

Entrez 6969 dans le menu des Passwords pour jouer avec le boss Grox. Entrez 9696 pour annuler ce mode.

Plus de dégâts pour le joueur 2

Entrez 3961 dans le menu des Passwords pour que le joueur 2 puisse causer plus de dégât. Entrez 1693 pour annuler l'astuce.

Crédits illimités

Entrez 0705 dans le menu des Passwords pour enclencher l'option "Freeplay" dans le menu des Options. Entrez 5070 pour annuler le cheat.

Fatalités faciles

Entrez 0322 dans le menu des Passwords, il suffira alors de faire HP+LK pour exécuter une fatalité. Entrez 2230 dans le menu des Passwords pour annuler l'astuce.

Sélection aléatoire des combattants

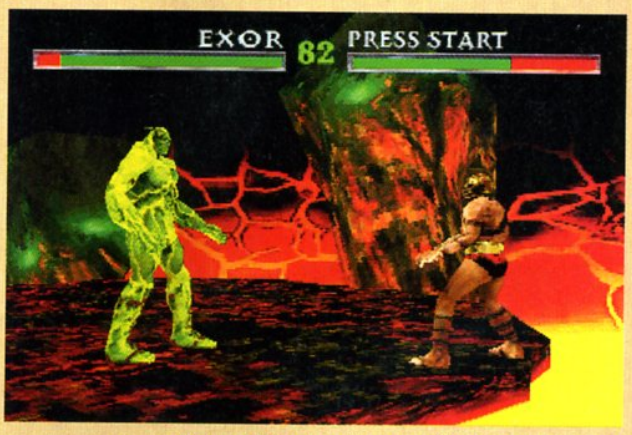
Pressez Haut+Start sur l'écran de sélection des personnages.

Exor

Entrez 2791 dans le menu des Passwords pour combattre dans la peau d'Exor. Entrez 1972 pour annuler ce mode.

Les codes des niveaux

Niveau 1: 5550
Niveau 2 : 5551
Niveau 3 : 5552
Niveau 4 : 5553
Niveau 5 : 5554
Niveau 6 : 5555
Niveau Secret : 5557



Entrez 5556 dans le menu des Passwords pour annuler le niveau précédemment utilisé.

Contra : Legacy of War

Pour obtenir toutes les armes

Sur l'écran-titre faites L2, R2, L1, R1, ▲▼▼▲ Il suffira alors de maintenir ▣ et de presser △ durant le jeu pour changer d'arme.

Faites les manipulations sur cet écran.

Vous avez désormais toutes les armes !

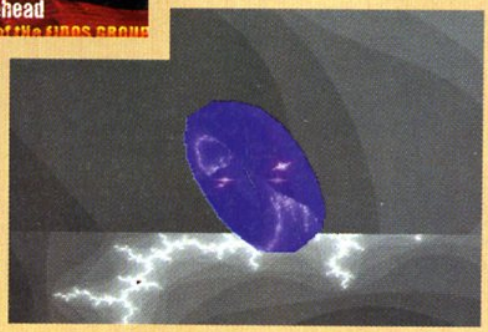
Sound Effects

Sur l'écran-titre faites R2, R1, L1, L2, ▲▶▼◀

Blam! Machinehead

Sur l'écran-titre, faites ◎L1, L1, ◎L1, ◎◎◎◎L1, ◎ L1, L1, L1, ◎◎◎L1, ◎◎ Un Donut en 3D apparaîtra, vous pourrez lui faire effectuer des rotations ou encore changer ses couleurs.

En cas de réussite, une indication apparaît à l'écran.



Vous pourrez faire joujou avec ce Donut.

Independence Day

Invincibilité

Dans le menu des options, baptisez-vous LIVE_FREE puis revenez à l'écran principal (Start/Options). Faites ensuite rapidement ◀▶ □ ○ △ △ ▼ Vous pourrez alors modifier l'option "Invincibilité".

Vous pourrez mettre sur "On" l'option "Invincible".

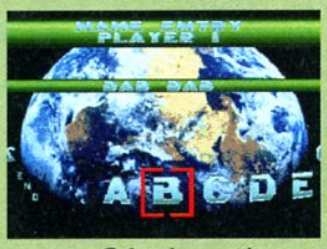
Tuer les civils et vos compagnons

Dans le menu des options, baptisez-vous GODZILLA puis revenez à l'écran principal (Start/Options). Faites ensuite rapidement ◀▶ □ ○ △ △ ▼ Vous pourrez alors modifier l'option "Kill civil" et "Kill wing".

Entrez "GODZILLA".

Pour tout modifier d'un coup

Dans le menu des options, baptisez-vous DAB_DAB puis revenez à l'écran principal (Start/Options). Faites ensuite rapidement ◀▶ □ ○ △ △ ▼ Vous pourrez alors modifier toutes les options !



Entrez "DAB-DAB".

Grâce à ce code, vous pourrez tout mettre directement sur "On".

Sélection de la ville

Dans le menu des options, baptisez-vous FOX_ROX puis revenez à l'écran principal (Start/Options). Faites ensuite rapidement ◀▶ □ ○ △ △ ▼ Vous pourrez alors modifier l'option "City".

Faites les manips' sur cet écran.

Vous pourrez choisir votre ville.

Recharge rapide, bonus de dégât et armes

Dans le menu des options, baptisez-vous GO_POSTAL puis revenez à l'écran principal (Start/Options). Faites ensuite rapidement ◀▶ □ ○ △ △ ▼ Vous pourrez alors modifier les options "Fast reload", "Damage bonus", et "Weapons options". La première option vous permettra de tirer des missiles rapidement, la seconde vous donnera la possibilité de tout détruire grâce à un seul missile, et la troisième vous garantit une barre illimitée de "Fire Power".

Entrez "GO-POSTAL".

Vous pourrez bénéficier de l'option "Fast Reload".

Pour modifier les options "City", "Tourist", "Demo cam", et "No time"

Dans le menu des options, baptisez-vous TOURIST puis revenez à l'écran principal (Start/Options). Faites ensuite rapidement ◀▶ □ ○ △ △ ▼

Entrez "TOURIST".

6 MOIS D'ABONNEMENT + 6 CD EXCLUSIFS

245 F seulement au lieu de ~~294~~ F, soit 1 numéro gratuit.

Offre Spéciale Abonnement

Visuel Namco

PlayStation MAGAZINE

Mars 1997 - Avril 1997

Porsche Challenge

Le test complet et juste la démo jouable exclusive !

Mi[illegible] Machin[illegible]s v3

est-il le jeu le plus drôle de la terre ?

Destruction Derby 2 · Porsche Challenge · CoolBoarders · Tunnel B1

4 Jeux à découvrir

V-Rally Turbo racing

Le championnat du monde des Rallyes sera sur PlayStation

La cité des enfants perdus

Une aventure vraiment pas comme les autres...

Visuel Core Design

PS062

TESTEZ VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER !

Dans chaque numéro, le CD exclusif de PlayStation Magazine vous donne les meilleures démos jouables.

Oui,

je m'abonne à PlayStation Magazine pour :

1 ❑ 6 mois (6 N^os + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit

2 ❑ 1 an (11 N^os + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de ~~539 F~~ soit 2 numéros gratuits

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire N°

Date d'expiration

Signature (impérative) ➤

Bulletin d'Abonnement PlayStation MAGAZINE

à renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine • TSA 20224 • 92887 Nanterre Cedex 9

Offre Spéciale d'abonnement valable 2 mois et réservée à La France Métropolitaine.

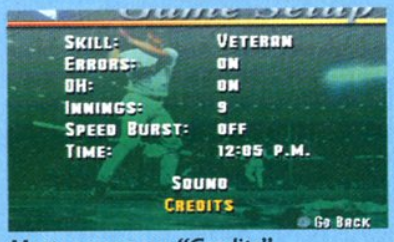
Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

VR Baseball '97

Jouer sur un terrain inédit

Choisissez un mode de jeu, puis mettez-vous sur "Credits". Une fois cela fait, pressez sur les boutons □ ○ □ ○ △ Vous reviendrez automatiquement sur l'écran précédent et remarquerez que le nom du stade sera désormais en vert. Il suffira de le sélectionner pour jouer sur le terrain inédit !

"Yankee Stadium" apparaîtra en vert.



Mettez-vous sur "Credits".

Dragonheart : Fire and Steel

Les codes des niveaux

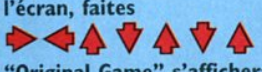
Niveau 1 : XK6DLJTCXT6TBXH
Niveau 2 : PJXWKL34WHK4TZS
Niveau 3 : XTGJC4G4WG34DHB
Niveau 4 : JFTGB99HHZCDH3Q
Niveau 5 : BBXMQZPCQWCMRZQ
Niveau 6 : RVHDSLX7QP37CJX

Voici le dernier niveau.

Bubble Bobble

Pour jouer au jeu original

Sélectionnez "Bubble Bobble". Lorsque le copyright "Taito" apparaîtra en bas de l'écran, faites



"Original Game" s'affichera en cas de réussite du tip.

Grid Run

Plus de drapeaux

Dans le menu des Passwords entrez le code suivant :

Entrez ce mot de passe.

Drapeaux faciles

Dans le menu des Passwords entrez le code suivant :

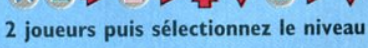
Il suffira alors que vous passiez sur les drapeaux pour les allumer.

Entrez le code.

Plus la peine de jouer à chat avec l'ennemi pour obtenir ses drapeau

Jouer avec des bagnoles

Dans le menu des Passwords entrez le code suivant :

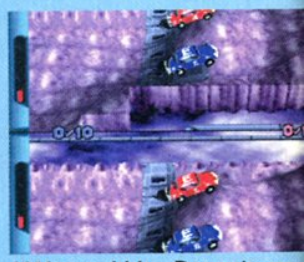


Choisissez ensuite le mode 2 joueurs puis sélectionnez le niveau "Grid Racer". Vous jouerez alors avec des voitures.

Entrez le code.

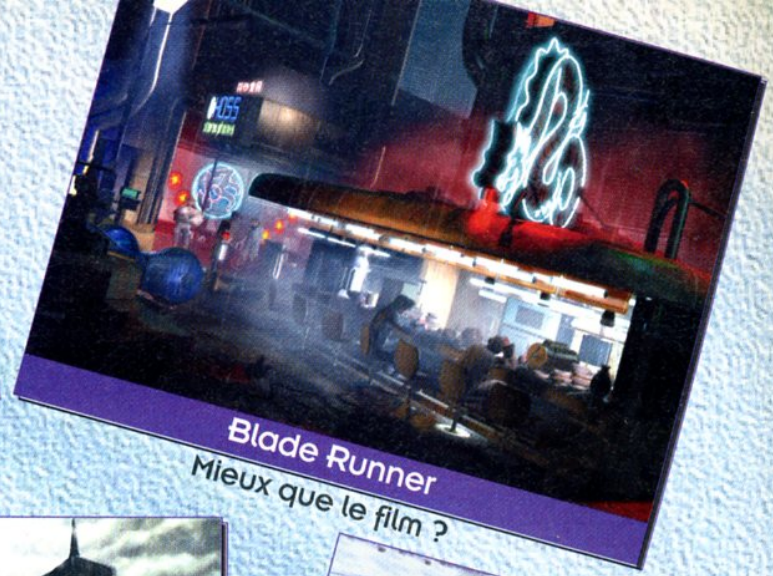
Choisissez "Two Player Start"

Sélectionnez "Grid Racer".



MMmmmhhh... Des voitures.

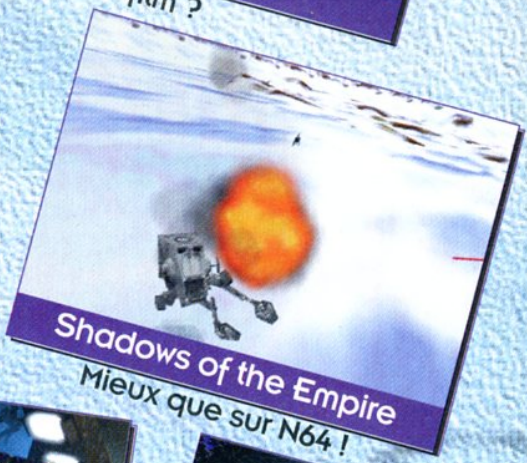
F1 Racing Simulation
La meilleure simulation du monde !



Blade Runner
Mieux que le film ?

Ultima on line
Jouez à 4 000 en même temps !

Dark Earth
Ça tue grave...



Shadows of the Empire
Mieux que sur N64 !

Riven
Trop beau !

La 3D du futur
Trop 3d !

Starcraft
Trop profond !

Populous 3
Trop divin !

NE MEURS PAS IDIOT LIS

Livré avec son supplément Soluces plein d'aides de jeux et cheat-codes : solution d' Ecstatica 2, guide Dungeon Keeper, Lighthouse...

Livré avec son CD de 15 démos jouables dont F1 Racing Simulation et Dark Earth. Des mises à jour de vos jeux, 3 circuits POD offerts, des sharewares... Plus de 640 Mo de fichiers !

V-Rally

Avoir tous les circuits en arcade et en Championship

A l'apparition du logo "Infograme", faites très rapidement ▲▼ ◎ △ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Vous obtiendrez alors tous les circuits en mode Arcade.

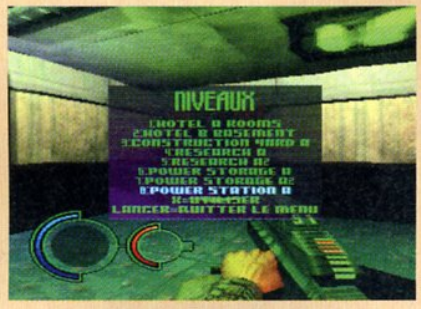
"Lock Off" apparaît en cas de réussite de la manipulation.

Et voilà le travail !

Lifeforce Tenka

Sélection du stage

Pendant le jeu faites Pause puis maintenez L2. Pressez sur ◎ ◎ □ △ R1, □ △ ◎ relâchez L2.



Obtenir toutes les armes

Pendant le jeu faites Pause puis maintenez L1. Pressez sur △ R1, △ □ R1, ◎ □ □ puis relâchez L1.

Voici votre arsenal au grand complet.

Wing Commander I

Sélection du niveau

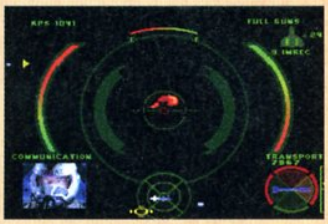
Sur le premier écran "WING COMMANDER copyright" faites ▲▼▼▲ R2. Vous accéderez alors à un écran noir avec une indication qui vous permettra de sélectionner votre niveau.

Faites les manipulations sur cet écran.

Changer de niveaux en pressant sur R1.

Tuer votre ennemi en un tir

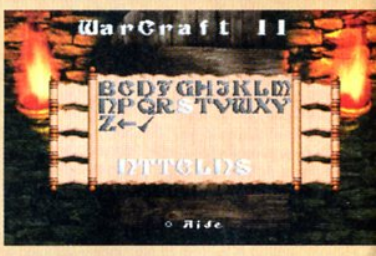
Faites L1 + L2 + □ pour shooter votre ennemi.



Warcraft 2

Cheats Codes

Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords.



Victoire : NTTCLNS
Défaite : YPTFLWRM
God Mode : TSGDDYTD
Cash : GLTTRNG
Huile : VLDZ
Magie : VRYLTTL
Puissance : DCKMT
Carte : NSCRN
Construction rapide : MKTS
Victoire de fin de jeu : THRCNBNL
Ne pas terminer le jeu : NVRWNNR
Lumber : HTCHTXNS

Codes des missions

Humain TOD 1 : HLLBRD
Humain TOD 2 : MBSHTM
Humain TOD 3 : HSTHSH
Humain TOD 4 : TTCKNZ
Humain TOD 5 : HTLBRD
Humain TOD 6 : DNLGZ
Humain TOD 7 : GRMBTL
Humain TOD 8 : TYRHND
Humain TOD 9 : BTTLTD
Humain TOD 10 : PRSNRS
Humain TOD 11 : BTRYLN
Humain TOD 12 : BTTLTC
Humain TOD 13 : SSLTNB
Humain TOD 14 : GRTPRT
Orc TOD 1 : ZLDR
Orc TOD 2 : RDTHLL
Orc TOD 3 : RCSRHS
Orc TOD 4 : SSLTNH
Orc TOD 5 : RCTLBR
Orc TOD 6 : BDLNDS
Orc TOD 7 : FLLFST
Orc TOD 8 : RNSTNT
Orc TOD 9 : RZNGFT
Orc TOD 10 : DSTRCT
Orc TOD 11 : DDRSSQ
Orc TOD 12 : TMBFSR
Orc TOD 13 : SGFDLR
Orc TOD 14 : FLLFLR
Humain DP 1 : LLRSJR
Humain DP 2 : BTTLFR
Humain DP 3 : NCMRNT
Humain DP 4 : BYNDTH
Humain DP 5 : SHDWSS
Humain DP 6 : FLLFCH
Humain DP 7 : DTHWNG
Humain DP 8 : CSTFDN
Humain DP 9 : HRTFVL
Humain DP 10 : BTTLFR
Humain DP 11 : DNCFTS
Humain DP 12 : BTTRTS
Orc DP 1 : SLYRFT
Orc DP 2 : SKLLFG
Orc DP 3 : THNDRL
Orc DP 4 : RFTWKN
Orc DP 5 : DRGNSF
Orc DP 6 : NWSTRM
Orc DP 7 : SSFZRT
Orc DP 8 : SSLTNK
Orc DP 9 : DPTMBF
Orc DP 10 : LTRC
Orc DP 11 : YFDLRN
Orc DP 12 : DPDRKP

Tous les secrets des jeux PlayStation
sont dans PlayStation Magazine Hors-Série
132 pages de codes, d'astuces
et de solutions pour tout savoir
sur vos jeux !

En vente chez votre marchand de journaux
au prix de 35 F.

Si tu préfères payer plus

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

2 Xtrême
Vers. Franç. Pour PSX

All Star Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

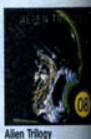
Actua Golf
Vers. Franç. Pour PSX

Actua Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

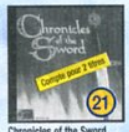
Adidas Power Soccer
Vers. Franç. Pour PSX

Agile Warrior
Vers. Franç. Pour PSX

Air Combat
Vers. Franç. Pour PSX


Alien Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

Hare Core 4 x 4
Vers. Franç. Pour PSX


Chronicles of the Sword
Vers. Franç. Pour PSX

Command and Conquér.
Vers. Franç. Pour PSX

Compil NRJ Duo Pack
Vers. Franç. Pour PSX

Complete Davis Cup
Vers. Franç. Pour PSX

Crash Bandicoot
Vers. Franç. Pour PSX

Criticom
Vers. Franç. Pour PSX

Dragon Heart Fire & Steel
Vers. Franç. Pour PSX

Exhumed
Vers. Franç. Pour PSX

Excalibur
Vers. Franç. Pour PSX

Fade To black
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa 96
Vers. Franç. Pour PSX

Final Doom
Vers. Franç. Pour PSX

Speedster
Vers. Franç. Pour PSX

Galaxy Fight
Vers. Franç. Pour PSX

On Side Zidane
Vers. Franç. Pour PSX

Hard Boiled
Vers. Franç. Pour PSX

Blast Chamber
Vers. Franç. Pour PSX

Jet Rider
Vers. Franç. Pour PSX

International Moto-Cross
Vers. Franç. Pour PSX

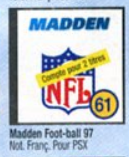
Iron & Blood
Vers. Franç. Pour PSX

Last Report
Vers. Franç. PSX

Les Chevaliers de Baphomet
Vers. Franç. Pour PSX

L'Incroyable Hulk
Vers. Franç. Pour PSX

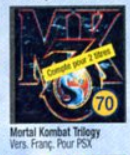
Little Big Adventure
Vers. Franç. Pour PSX


Madden Foot-ball 97
Not. Franç. Pour PSX

Magic Carpet
Vers. Franç. Pour PSX

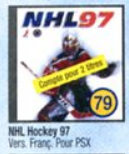
Magic the Gathering
Vers. Franç. Pour PSX

ISS Pro
Vers. Franç. Pour PSX


Mortal Kombat Trilogy
Vers. Franç. Pour PSX

Myst
Vers. Franç. Pour PSX

Panzer General
Vers. Franç. Pour PSX


NHL Hockey 97
Vers. Franç. Pour PSX

Mass Destruction
Vers. Franç. Pour PSX

Micro Machine
Vers. Franç. Pour PSX

Need for Speed
Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation.

3500 titres disponibles su

V Rally 97
Vers. Franç. Pour PSX

Dark Forces
Vers. Franç. Pour PSX

Soulblade
Not. Franç. Pour PSX

Indépendance Day
Vers. Franç. Pour PSX

La Cité des Enfants Perdus
Vers. Franç. Pour PSX

Porsche Challenge
Vers. Franç. Pour PSX

Mechwerrior 2
Vers. Franç. Pour PSX

Project X2
Vers. Franç. Pour PSX

Raging Skies
Vers. Franç. Pour PSX

Raiden Project
Vers. Franç. Pour PSX

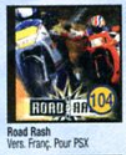
Rayman
Vers. Franç. Pour PSX

Resident Evil
Vers. Franç. Pour PSX

Return Fire
Vers. Franç. Pour PSX

Ridge Racer Revolution
Vers. Franç. Pour PSX

Riot
Vers. Franç. Pour PSX


Road Rash
Vers. Franç. Pour PSX

Loaded
Vers. Franç. Pour PSI

Starblade Alpha
Vers. Franç. Pour PSX

Street Racer
Vers. Franç. Pour PSX

Striker 96
Vers. Franç. Pour PSX

Suikoden
Not. Franç. Pour PSX

Supersonic Racer
Vers. Franç. Pour PSX

Swagman
Vers. Franç. Pour PSX

Tekken 2
Vers. Franç. Pour PSX

Tekken
Vers. Franç. Pour PSX

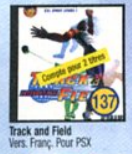
Test Drive off Road
Vers. Franç. Pour PSX

The Crow
Vers. Franç. Pour PSX

Starfighter 3000
Vers. Franç. Pour PSI

Total NBA 96
Vers. Franç. Pour PSX

Total NBA 97
Vers. Franç. Pour PSX


Track and Field
Vers. Franç. Pour PSX

True Pinball
Vers. Franç. Pour PSX

Tunnel B1
Vers. Franç. Pour PSI

Tenka
Vers. Franç. Pour PSX

Virtua Golf
Vers. Franç. Pour PSX

Virtua Pool
Vers. Franç. Pour PSX

William's Arcade Greatest Hits
Vers. Franç. Pour PSX

Wing Commander I
Vers. Franç. Pour PSI

Transport Tycoon
Vers. Franç. Pour PSX

Worms
Vers. Franç. Pour PSX

Wrecking Crew
Vers. Franç. Pour PSX

Fifa 97
Vers. Franç. Pour PSX

Break Point Tennis
Vers. Franç. Pour PSI

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

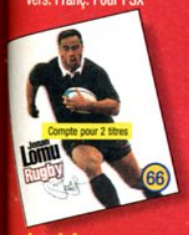
cher, c'est ton problème !

PlayStation™

Andretti Racing 97 — Vers. Franç. Pour PSX
Conquest Earth — Vers. Franç. Pour PSX
Ayrton Senna — Vers. Franç. Pour PSX
Batman 'Forever — Vers. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Battle Arena Toshiden — Vers. Franç. Pour PSX
Blam Machine Head — Vers. Franç. Pour PSX
Blazing Dragons — Vers. Franç. Pour PSX
Cool Boarders — Vers. Franç. Pour PSX
Burning Road — Vers. Franç. Pour PSX
Bust a Move Arcade 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Crypt Killer — Vers. Franç. Pour PSX
Cyberspeed — Vers. Franç. Pour PSX
Dark Stalker's Revenge — Vers. Franç. Pour PSX
Lost Vicking 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Destruction Derby 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Destruction Derby — Vers. Franç. Pour PSX
Die Hard Trilogy — Vers. Franç. Pour PSX
Ten Pin Alley — Vers. Franç. Pour PSX
Doom — Vers. Franç. Pour PSX

Catalogue...

Formula One 97
Vers. Franç. Pour PSX



Jonah Lomu
Vers. Franç. Pour PSX

Rebel Assault 2
Vers. Franç. Pour PSX

Formula One — Vers. Franç. Pour PSX
Galaxian 3 — Vers. Franç. Pour PSX

Jack is Back — Vers. Franç. Pour PSX
Johny Bazookatone — Vers. Franç. Pour PSX

Mickey's Wild Adventure — Vers. Franç. Pour PSX
NBA Jam Extrême — Vers. Franç. Pour PSX

Lucky Luke — Vers. Franç. Pour PSX
NBA in the Zone 2 — Vers. Franç. Pour PSX

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** *au choix* **99 F** TTC

Chacun + frais d'envoi

Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue Si vous répondez dans les 8 jours

Complete Davis Cup Not. Franç. Pour PSX
NBA Live 97 Vers. Franç. Pour PSX
Rage Racer Pour PSX
Machine Hunter Vers. Pour PSX

Olympic Soccer — Vers. Franç. Pour PSX
Pandemonium — Vers. Franç. Pour PSX
Penny Racers — Vers. Franç. Pour PSX
Pete Sampras — Vers. Franç. Pour PSX

PGA 96 — Vers. Franç. Pour PSX
PGA Tours 97 — Vers. Franç. Pour PSX
Po'Ed — Vers. Franç. Pour PSX
Power Serve — Vers. Franç. Pour PSX
Primal Rage — Vers. Franç. Pour PSX

Shock — Vers. Franç. Pour PSX
Shock Wave Assault — Vers. Franç. Pour PSX
Sim City 2000 — Vers. Franç. Pour PSX
Slam and Jam 96 — Vers. Franç. Pour PSX

Soviet Strike — Vers. Franç. Pour PSX
Space Hulk Votba — Vers. Franç. Pour PSX
Space Jam — Vers. Franç. Pour PSX
Reloaded — Vers. Franç. Pour PSX
Star Gladiator — Vers. Franç. Pour PSX

Blood — Vers. Franç. Pour PSX
Thunderhawk 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Tilt — Vers. Franç. Pour PSX et Saturn
Time Commando — Vers. Franç. Pour PSX

Titan Wars — Vers. Franç. Pour PSX
Tobal N°1 — Vers. Franç. Pour PSX
Tomb Raider — Vers. Franç. Pour PSX
Top Gun — Vers. Franç. Pour PSX
Total Eclipse — Vers. Franç. Pour PSX

Twisted Metal World Tour — Vers. Franç. Pour PSX
Warcraft 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Vandal Heart — Vers. Franç. Pour PSX
View Point — Vers. Franç. Pour PSX

Commander 4 — Vers. Franç. Pour PSX
Wipe Out 2097 — Vers. Franç. Pour PSX
Wipe Out — Vers. Franç. Pour PSX
World Cup Golf Pro Edition — Vers. Franç. Pour PSX

Soul of Kain — Vers. Franç. Pour PSX
Zero Divide — Vers. Franç. Pour PSX
Philosoma — Vers. Franç. Pour PSX
Descent 2 — Not. Franç. PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http://www.cdclub.com

Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

BON D'ESSAI GRATUIT

PM0997

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera resiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX29

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1er	2e
N°	N°
3e	**4e**	**5e**
N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau : Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

* Visuels non contractuels

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/3/98.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

CEDIAL - RCS Nanterre B 339 165 299 - 4, place de la Pyramide - 92177 CEDEX - Tél : 05.35.87.35.65

Les démos de la rentrée

Le voilà enfin le mois tant attendu par des centaines de milliers de personnes en France et ailleurs. PlayStation Magazine fait de plus en plus d'adeptes et c'est tant mieux. Grace au CD de démos du mag, vous pouvez enfin vous faire une idée sur les prochains produits. Et croyez-nous, vous etes vraiment privilégiés, comme en témoigne ce qui suit..

OVERBOARD

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : BATAILLE NAVALE ARCADE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Jouer avec des petits bateaux, à la bataille navale sur des plans d'eau, ne dites pas que vous ne l'avez jamais fait ! Eh bien grâce à Psygnosis, le rêve d'enfant qui sommeille en vous devient réalité sur console. Dirigeant un joli petit bateau d'époque (les galions, tout ça), vous combattez le méchant ennemi dans un jeu d'arcade tout ce qu'il y a de plus mignon.

Bien que non encore testé, on devrait retrouver dans la version finale un mode 5 joueurs, 20 niveaux de jeu répartis dans 5 régions distinctes, quelques kamikazes et autres surprises que nous vous dévoilerons très bientôt !

Controles :
R1 : avancer
L1 : faire apparaître la carte
R2 et L2 : changer les armes
○ ..... tirer à droite pour les armes
✕ ..... tirer à gauche pour les armes
Select : quitter le jeu

RALLY CROSS

EDITEUR : SONY CEA
GENRE : RALLY CROSS !
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR (2 TOURS)

Oubliez V-Rally et son réalisme d'enfer, et prenez place dans le baquet d'une voiture montée sur des dizaines de ressorts ! C'est vraiment l'impression que l'on a lorsque l'on se met à conduire un des bolides de Rally Cross. Des bosses, des creux plutôt, des sauts d'enfer, le tout dans un fracas indescriptible !

Déjà passé en travelling dans le dernier PlayStation Mag', Rally Cross devrait procurer dans sa version complète énormément de sensations à son acquéreur. 6 circuits en tout, une dizaine de voitures au choix, et c'est l'éclate assurée !

△ ..... marche arrière
✕ ..... avancer
□ ..... freiner
○ ..... regarder en arrière
L1 : enclencher la marche arrière
R1 : enclencher la première vitesse
L2 et R2 : se rétablir lorsqu'on est sur le toit
Select : quitter le jeu

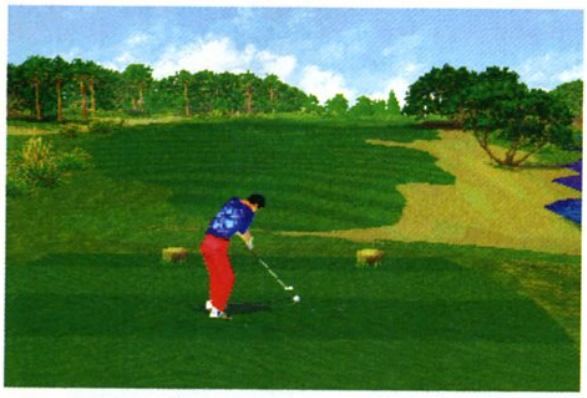
KURUSHI

EDITEUR : SONY CE
GENRE : CASSE-TÊTE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR

Kurushi s'inscrit dans la droite lignée des Tetris et autres jeux de casse-tête bien prenants. Le but du jeu est ici de détruire des carrés en 3D qui avancent sur vous, et en prenant bien soin de ne pas toucher les blocs noirs, ce qui vous pénaliserait fortement. Bref, il y a des exemples et des règles différentes dans la démo, alors à vous de jouer !

Pas grand-chose en vérité, puisque nous n'avons pu le tester à fond. On attendra le mois prochain pour se faire une idée. En tout cas, il devrait pouvoir se jouer à deux.

CONTROLES :
- ⊗ ..... active une mine
- △ ..... active plusieurs mines
- ✥ ..... mouvements du perso Start : permet de sélectionner les clubs de golf
- Select : quitter le jeu
- R1 et L1 : bouger la caméra en direct



ACTUA GOLF 2

EDITEUR : GREMLIN
GENRE : SIMULATION DE GOLF
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR EN PRACTICE

Egalement testé dans le dernier numéro de PlayStation Magazine, Actua Golf 2 peut se targuer d'être non seulement réaliste mais également très jouable. Dans cette démo, on vous propose de vous initier aux joies de la petite balle blanche, sans bouger de chez vous ni débourser des sommes astronomiques.

Reportez-vous au travelling de PlayStation Magazine n° 11 pour connaître les tenants et les aboutissants du pourquoi du comment de la chose. Enfin, si vous voulez. Après tout si vous n'aimez pas le golf...

CONTROLES :
- ✥ ..... tourner autour du joueur avant le coup
- L1 : monter dans les airs
- L2 : redescendre sur terre
- R2 maintenu : fait tourner la carte
- ✥ ..... allonger la frappe ou non juste avant de tirer
- ⊗ ..... frapper la balle
- ○ ..... menu des clubs
- □ ..... menu des caméras
- △ ..... sortir des menus et voir le parcours
- Reset : quitter le jeu

HERCULE

EDITEUR : DISNEY INTERACTIVE
GENRE : PLATES-FORMES/ACTION
PROGRAMME : VIDÉO D'ENVIRON 2 MINUTES

Cette vidéo-là devrait à coup sûr vous mettre l'eau à la bouche ! Découvrez en avant-première et en exclusivité l'un des plus beaux jeux vidéo que l'on ait vus depuis longtemps. Découvrez des images inédites et d'intéressants commentaires sur ce qui a été l'un des plus grands projets de Disney dans le domaine des jeux vidéo.

La légende de Hercule ne peut laisser indifférent. Même vous là-bas ! Techniquement sublime avec ses phases en 3D, le héros grec peut détruire des roches géantes à coups de poing, découvrir des passages secrets en tapant avec ses pieds, courir, sauter, etc. Les amateurs de Disney et des beaux jeux vont devoir encore patienter un petit peu, pour ce jeu prévu en novembre prochain.

CONTROLES :
Select ou ⊗ : quitter la démo

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 n°s) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit **1 numéro gratuit !**

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n°s + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 n°s + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de ~~539 F~~ soit 2 numéros gratuits
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____
Expire le : ____ ____ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Date de naissance : ____ ____ ____ Sexe : ❑ M ❑ F
Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine. PS063
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Court métrage

On s'attendait à une rentrée chargée, il n'en est rien. Le gros des jeux arrivera sur les trois prochains mois. Pourtant, on peut espérer (rêver) que peu d'entre eux viendront grossir les rangs de notre trop régulière rubrique "courts métrages".

EDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

Grid Run

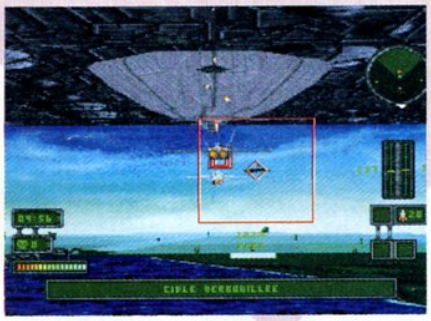
4/10

Cela faisait longtemps que vous n'aviez pas joué à chat, avouez-le. Eh bien Grid Run (déjà disponible en magasin à l'heure où nous écrivons ce texte, merci Virgin) n'est ni plus ni moins qu'un "chat" virtuel, légèrement modernisé. En gros, vous incarnez une sorte de cosmonaute qui devra courir de drapeau en drapeau dans des labyrinthes à la complexité croissante. Mais si votre adversaire vous touche, ce sera à vous de lui courir après avant de vous attaquer aux étendards. Pas vraiment un mauvais jeu (réalisation correcte, graphisme passable), Grid Run est en fait un gentil petit soft sans prétentions.

1/10

Independence Day

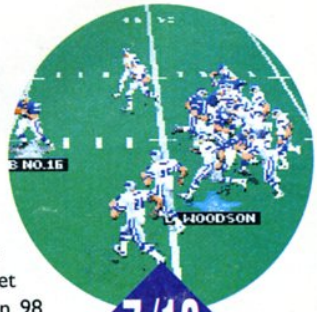
Le film avait déjà marqué les esprits comme étant l'arnaque cinématographique de l'année, et l'adaptation vidéo-ludique a manifestement décidé de suivre le même exemple. En fait, la plus grande difficulté de ce test est d'exprimer toute l'horreur que vous inspire ID avec des mots relativement corrects. Bon, on va quand même essayer. Alors voilà : graphismes immondes (déplorables et bâclés), animation pitoyable (lamentable et insupportable), intérêt médiocre (insipide et affligeant)... Tout ça pour un jeu d'action fidèle au film, à savoir nul (nul et nul).



EDITEUR : FOX INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 97

John Madden 98



7/10

POUR LES FANS DE FOOT US

Peu de surprise au niveau de la réalisation et du contenu de cette simulation de foot US, on reste dans le domaine de la réactualisation, EA Sports oblige. Toutefois, quelques petits plus appréciables viennent améliorer le gameplay de cette nouvelle mouture, à savoir de nouveaux schémas tactiques, une action nettement plus lisible, des passes plus précises et une animation de qualité malgré la présence de sprites ! Madden 98 vaut franchement le coup pour peu que l'on soit fan de foot ricain et que l'on comprenne les subtilités de ce sport. Un jeu complet réservé à un public très restreint.

EDITEUR : TAITO
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1997

Ray Tracers

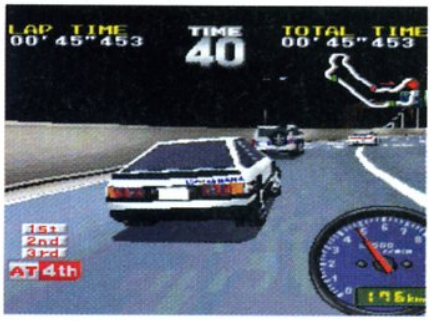
Ray Tracers est un petit jeu qui ne paie pas de mine, mais qui est extrêmement fun à jouer. Courses effrénées de bagnoles maniables et rapides à souhait, dans des décors pas trop moches, accompagnées de bruitages très réussis : Ray Tracers est un assez bon jeu. Il propose un mode Chase, avec carambolages, dérapages, freinages et virages, et surtout détruisages de véhicules ennemis, et un mode Time Attack en duel, sympa lui aussi. Le problème de Ray Tracers est son prix : non pas qu'il soit plus cher qu'un autre jeu, mais vu qu'on le termine en 2 heures chrono, c'est un peu léger. Comme sa note !

5/10

1/10

Tokyo Highway Battle

Habituellement, les éditeurs tendent tous à respecter une règle : quitte à sortir un jeu, essayons de le faire beau, jouable et intéressant. Surtout lorsqu'il s'agit d'un jeu qui entre dans un genre hautement concurrentiel, comme celui des courses auto. THQ est un éditeur qui, lui, défie toutes ces règles, tant il est évident qu'aucun effort particulier n'a été apporté à la réalisation de ce soft poussif, laid, lent et désespérément ennuyeux. Tokyo Highway Battle n'est pas encore le titre qui sauvera THQ de sa réputation d'éditeur habitué aux flops.



EDITEUR : THQ
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : MIDWAY
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1997

Wargods

Connu pour la saga des Mortal Kombat, Midway semblait s'être rendu compte que le titre s'essoufflait. Tout comme Capcom avec Street Fighter, Midway s'est donc dit qu'il était temps d'ajouter une dimension supplémentaire, et en a profité pour créer un titre censé n'avoir plus rien à voir avec MK. Mais à la différence de Capcom qui s'en tire admirablement avec SF EX, Midway s'enlise avec Wargods : la 3D ne se sent pas, les personnages sont peu attachants, et l'ensemble des coups (très peu nombreux, c'est un comble !) n'apporte rien par rapport à Mortal Kombat. Si encore c'était beau à regarder...

3/10

2/10

WWF in your House

Ça vous branche d'incarner une bonne dizaine de beaufs graisseux de 125 kilos affublés de sapes d'une ringardise sans nom? Oui? Alors vous faites partie de ces rares personnes qui aiment ce "fabuleux sport" qu'est le catch. Un conseil, achetez des chips, de la bière et branchez-vous sur Canal Plus, mais évitez à tout prix ce soft à la réalisation innommable. C'est simple, des graphismes à l'animation en passant par le gameplay, rien n'a été oublié, tout est raté. Quelle performance ! Une production "has been" comme on aimerait ne plus jamais en voir sur cette machine. Il est temps pour Acclaim de passer à autre chose...

EDITEUR : ACCLAIM
DÉJÀ DISPONIBLE

Katze
PREMIER SUR LE RAP
SKYROCK
Toutes les fréquences: 36.15 SKYROCK
(2,23F/MN)

petites annonces

Achat

Département 2
Achète Rayman entre 100 et 150 F ou échange Crash Bandicoot contre Micro Machines V3. Tél. au 03 23 57 93 27.

Département 2
Achète 150 F : Command anc Conquer, Adidas Power Soccer International 97, Pete Sampras Extreme. Tél. à Clément au 03 23 52 61 84.

Département 13
Achète V-Rally ou LBA 250 F. Tél. après 18 h au 04 42 20 43 54.

Département 29
Achète sur PlayStation jeux entre 150 et 200 F, cherche volant 300 F. Tél. à Dutron Marcel au 02 98 64 77 45 ou 49, rue Pic-de-la-Mirandole 29000 Quimper.

Département 31
Achète n°6 de PlayStation Mag. avec le 1er hors-série. Tél. au 05 61 12 25 27 à Thierry.

Département 38
Achète volant et pédalier entre 300 et 350 F. Tél. au 04 74 58 89 98 après 18 h.

Département 57
Achète PlayStation + 2 pads + 1 jeu à prix raisonnable. Tél. à Michael au 03 82 52 46 19 le midi.

Département 75
Achète sur PlayStation : Space Jam, Resident Evil, Jet Rider à 150 F à débattre, cherche V-Rally. Tél . à Vincent au 01 42 67 20 41 ou message sur Tam Tam au 08 36 61 36 61 puis 06 01 21 80 11.

Département 91
Achète Worms entre 100 et 160 F. Tél. au 01 60 81 94 04.

Département 91
Achète PlayStation + 2 pads + MC : 700 ou 850 F maxi avec 1 jeu récent. Tél. au 01 69 06 71 45.

Contact

Département 13
Echange Ridge Racer, Rayman ou MK3 contre Alien Trilogy. Tél. au 04 42 95 00 69.

Département 15
Echange Worms, Track and Field, Bubble Bobble Feat Rainbow Island, Destruction Derby 2 contre Jonah Lomy, Jet Rider, Nascar Racing 2, Speedster, V-Rally, Moto Racer, F1 97, Rapid Racer, Warcraft 2 ou volant + pédalier. Tél. à Guillaume au 04 71 48 16 67 après 18 h.

Département 18
Echange Pandemonium, DBZ 2, Tomb Raider contre V-Rally, Moto Racer, Rage Racer, Toshinden 3, Destruction Derby 2 et autres nouveautés, échange DD1, Toshinden 2 contre LBA 2, MT Psychic Force et autres. Tél. à Laurent au 02 48 51 68 38 après 19 h.

Département 28
Echange Gex sur PlayStation contre Zelda sur SN. Tél. à Richard au 02 37 35 56 46.

Département 30
Echange Resident Evil contre Need for Speed ou Micro Machines V3. Tél. au 04 66 26 29 55 après 19 h ou aux heures de repas.

Département 31
Echange Soul Blade, DBZ 22, WipEout, contre LBA ou vends. Tél. à Sylvain au 05 61 97 13 07 après 17 h en semaine.

Département 54
Cherche contacts proches de Toul pour jouer en link et pour échange de jeux. Tél. au 03 83 62 95 14.

Département 56
Echange NBA in the Zone, Ridge Racer Revolution, Krazy Ivan, Time Commando, WipEout, Worms, NFS contre Die Hard Trilogy, Wing Commander 4, volant et pédalier, Rapid Racer, Odd World, Abe Oddysee, Discworld 2, Agent Amstrong, Total NBA 97... Tél. à Olivier au 02 97 75 15 02 le week-end.

Département 64
Echange Jonah Lomu Rugby contre V-Rally ou ISS Pro. Tél. à Thierry au 05 59 43 71 48.

Département 67
Echange ou vends jeux PlayStation : Destruction Derby 2 à 260 F, ou échange contre Need for Speed 2, Die Hard Trilogy, recherche Rage Racer à 250 F maxi et V-Rally à 250 F. Tél. à Nicolas au 03 88 38 03 07.

Département 68
Echange Tunnel B1, Raging Skies, Discworld contre Les Chevaliers de Baphomet, Actua Golf, Blazing Dragons ou Ayrton Senna Kart Duel. Tél. à Amaury au 03 89 52 58 43.

Département 76
Echange Porsche Challenge contre Soul Blade, Command and Conquer, DD2, PGA Tours 97, La Cité des Enfants Perdus, Vandal Hearts, Need for Speed 2, Rally Cross, ISS Pro, Moto Racer, Monster Truck Rally ou contre Volant + pédalier. Tél. à Maxime au 02 35 78 79 93.

Département 78
Echange Legacy of Kain contre Magic the Carthering. Tel à Clément ou laissez message au 01-30 90 73 61.

Département 85
Echange Fifa 97 contre Resident Evil ou Tomb Raider. Tél. au 02 51 05 49 11 après 19 h.

Département 85
Echange ou vends volant et pédalier, Soul Edge, Destruction Derby 2, Shellshock, Vandal Hearts, Street Fighter Alpha, D, Zero Divide. Recherche Penny Racer, Bushido Blade, Tobal 2. Tél. à Manu au 02 51 51 02 92.

Département 91
Echange Destruction contre Cool Boarders, V-Rally, Porsche Challenge, Over Blood, Tobal, Need for Speed 2, Command and Conquer. Tél. à Jérôme au 01 69 09 39 19 après 18 h.

Département 91
Echange Resident Evil contre Spider, V-Rally ou Pandemonium ou Les Chevaliers de Baphomet.Tél. au 01 64 56 98 79 ou au 04 76 48 27 44.

Vente

Département 1
Vends Discworld 100 F, Formula One 200 F, Destruction Derby 2 220 F. Tél. le soir au 04 74 45 10 84 après 19 h 30, sur Ain et région lyonnaise uniquement.

Département 2
Vends jeux. 275 F Legacy of Kain, 200 F Sim City 2000, 200 F Tomb Raider, 100 F Tekken1. Ou échange Tomb Raider ou Tekken + Sim City 2000 contre Soul Blade ou V-Rally. Achète 1 000 000 F Roswell 3D. Tél.à Stéphane au 03 23 58 51 63.

Département 2
Vends Crash Bandicoot, Myst, Alien Trilogy, Tunnel B1, Command and Conquer 190 F le jeu ; Rayman, Fifa Soccer 96, Tekken 100 F ; LBA, Exhumed, La Cité des Enfants Perdus 290 F. Tél. au 03 23 70 84 26.

Département 11
Vends Jet Rider 260 F, Formula One 260 F, Street Racer 26 F, International Track and Field 200 F, Destruction Derby 100 F, WipEout 100 F. Tél . à Aurélien au 04 68 78 36 61.

Département 13
Vends (ou échange) Gex 50 F, Panzer General, Wizardry VII 100 F, Kings Field 100 F, Vandal Heart 200 F, ou le tout pour 450 F. Tél. au 04 42 21 45 19 à Aix en Provence.

Département 13
Vends Crash Bandicoot 190 F, Total NBA 96 180 F, Resident Evil 190 F, Sampras Extreme 200 F, Player Manager 250 F, Les Chevaliers de Baphomet 200 F. Pour 1 jeu acheté, 1 CD de démo offert. Tél. au 04 91 93 05 13.

Département 13
Vends jeux PlayStation : Tomb Raider, WipEout, Pandemonium à 250 F, Motor Toon GP 2, NBA JAM Extreme, Toshinden 2 à 200 F. Tél. à Benjamin au 04 91 91 03 17.

Département 13
Vends 230 F jeux Worms, Die Hard Trilogy, Formula One.Entre 150 et 190 F Ridge Racer Revolution, Total NBA 96 Penny Racer, Krazy Ivan à 100 F. Tél après 18 h 30 au 04 42 23 28 27.

Département 18
Vends jeux PlayStation Tomb Raider, Tobal n°1, Tekken DBZ 22, Jet Rider, WipEout 2097 + 9 CD démos + volant et pédalier tout neuf pour 2 000 F. Tél. à Jonathan au 02 48 54 07 36.

Département 26
Vends 200 F NBA Live 96 , 300 F Power Soccer Inter 97 . Ou échange contre V-Rally, Soul Blade, Warcraft II, Tekken 2, ISS Pro, Tomb Raider. Tél. au 04 75 53 60 92.

Département 30
Vends Pistolet 100 F, Jonah Lomu Rugby 200 F, Crash Bandicoot 160 F, Doom 120 F, Les Chevaliers de Baphomet 160 F, Legacy of Kain 180 F, Blazing Dragons 160 F. Tél. au 04 66 71 05 39.

Département 31
Vends 210 F pièce Tomb Raider et WipEout 2097, True Pinball 200 F, Destruction Derby 79 F, Rally Cross 200 F + cable RGB. Tél. à Xavier au 05 61 95 68 82.

Département 31
Vends Les Chevaliers de Baphomet, Formula One, Motor Toon GP2 150 F pièce, ou échange contre Cool Boarder, Micro Machines V3. Tél.à Olivier au 05 61 89 36 82.

Département 31
Vends ou échange Sim City 2000, DBZ 22, Star Gladiator, Tomb Raider contre LBA, Destruction Derby 2, Player Manager, DBZ 2. Tél. à Jean-Baptiste au 05 61 49 40 21.

Département 33
Vends jeux PlayStation : Tekken 100 F, MK Trilogy 15 F, Street Racer 150 F, Pandemonium 150 F, Resident Evil 180 F, Tomb Raider 200 F, NHL 97 pour 200 Frs, Johnny Bazookatone 100 F, Gex 125 F, Onside 125 F. Tél. au 05 56 24 32 71.

Département 33
Vends PlayStation + 2 pads + MC + 6 jeux : Toshinden, WipEout, Rayman, Tekken 2, Bust a Move 2, Micro Machine V3 + 8 CD démos, le tout pour 2 300 F. Tél. à Sébastien au 05 56 28 18 58 après 18 h.

Département 33
Vends 200 F Les Chevaliers de Baphomet, 200 F DBZ 22, 100 FJumping Flash. Tél. au 05 56 07 17 40.

Département 34
Vends PlayStation + 2 jeux (Lemmings 3D, Destruction Derby 2) + 3 CD démos pour 800 F. Tél. à Matthieu au 04 67 10 99 94 à Montpellier.

Département 34
Vends Gex + codes 150 Fr, ou échange contre Les Chevaliers de Baphomet, Destruction Derby 2 ou Joystick analogique. Tél. au 04 67 75 68 61 à Jean.

Département 39
Vends Rayman 100 F, Return Fire 125 F, Warhawk 75 F. Tél. la semaine au 03 84 37 13 86.

Département 40
Vends ou échange Les Chevaliers de Baphomet, Formula One à 230 F pièce. Cherche Pandemonium et WipEout 2097 ou V-Rally. Tél. à Dominique au 05 58 46 46 51 après 18 h.

Département 45
Vends Les Chevaliers de Baphomet 250 F et Formula One à 100 F ou les jeux à 300 F. Tél. au 02 38 22 02 99 à Rémi.

Département 45
Vends WipEout 100 F, Porsche Challenge 200 F, NBA in the Zone 100 F, Formula One 200 F. Ou échange contre Command and Conquer, Motor Toon 2, Area 51, Micro Machines V3. Tél. au 02 38 61 71 27 ou 06 81 13 10 02.

Département 49
Vends Ridge Racer, DD, WipEout, Doom 100 F, Need for Speed, DBZ Ultimate B22, Ridge Racer Revolution 200 F, Formula One, Tobal n°1, Tomb Raider 250 F, LBA, Rage Racer 250 F. Tél. à Geoffrey le week-end au 02 41 93 05 83.

Département 56
Vends Destruction Derby 2, Command and Conquer à 200 F pièce, ou échange contre LBA. Tél. à David au 02 97 05 66 47.

Département 56
Vends Les Chevaliers de Baphomet 200 F ou échange contre Micro Machines V3. Tél. à Jérôme au 02 97 32 82 38 après 20 h.

Département 57
Vends Formula One 250 F, Soviet Strike 200 F. Ou échange contre Soul Blade, Suikoden ou Porsche Challenge. Tél. à Dominique au 03 87 92 60 18.

Département 57
Vends Jack is Black 160 F, Final Doom 220 F, Tomb Raider 250 F, Gex 200 F. Cherche Theme Park, Myst, Fade to Black, Tekken 2 à 200 F maxi. Cherche aussi Wind Commander IV, faire offre. Tél. à Deborah au 03 87 64 26 59 après 18 h.

Département 57
Vends MMV3, NFS2, Soul Blade, Dark Forces, Vandal Hearts, Rage Racer, V-Rally, Exhumed, LBA, Total NBA 97, ISS Pro et d'autres. Recherce à 50 F manette Playstatin, MC, Defcon 5, CD de démo (3 pour 50 F). Tél. à Franck au 03 87 92 81 93.

Département 57
Vends 230 F Soul Edge, Legacy of Kain, Ace Combat 2, Destruction Derby 2. Tél. à Benoît au 03 82 34 73 61.

Département 57
Vends Legacy of Kain 220 F, Formula One, International Track and Field 180 F. Ou échange contre ISS Pro, Independance Day, Micro Machines V3, Bust a Move 2, Command and Conquer et autres. Tél. à Julien au 03 82 91 20 17.

Département 57
Vends Final Doom, Formula One, WipEout 2097, Command and Conquer 200 F pièce. Micro Machines V3, Total NBA 97, Crash Bandicoot 230 F pièce. Tél. après 18 h au 03 87 62 31 26.

Département 57
Vends entre 150 et 300 F Destruction Derby, Fade to Black, Soul Blade, Tomb Raider, Soviet Strike, Adidas Power Soccer, Legacy of Kain, Alone in the Dark, Krazy Ivan, 3D Lemmings, Rayman, Micro Machine. Tél. à Vincent au 03 82 53 77 19.

Département 59
Vends Les Chevaliers de Baphomet 160 F, ESPN 110 F, Power Serve 75 F, Doom 165 F. Faire offre à Guillaume Hanak, 8, Petite-Rue, 59830 Cobrieux.

Département 59
Vends ou échange LBA, Resident Evil, Crash Bandicoot, Alien Trilogy, Sampras, Sim City 2000 entre 150 et 250 F. Tél. à Aurélien au 03 27 87 45 80.

Département 59
Vends 200 F pièce (ou 700 F les 4) Rage Racer, Sangoku Musou, Bushido Blade, NFS2. 150 F King of Fighters 95 . Tél. à Cédric sur Lille au 06 81 31 85 54.

Département 60
Vends Dark Forces 300 F, manette 120 F, ou échange contre Soul Blade, Tekken 2, King of Fighters 95 ou Action Replay Pro. Vends sac de transport PlayStation 50 F. Tél à Morgan au 03 44 80 61 77.

Département 62
Vends nbx CD de démos entre 20 et 50 F, liste contre enveloppe timbrée. Stéphane Carre, 10, rue du Mont-Thabor, 62600 Berck-sur-Mer.

Département 62
Vends 220 F (ou échange) Tomb Raider, Formula One, Command and Conquer, Adidas Power Soccer 97. Recherche V-Rally, Player Manager, Worms et autres à 200 F maxi. Boniface Franck, 84, Bd du 10 ?, 62530 Hersin-Coupigny.

Département 66
Vends Les Chevaliers de Baphomet 200 F, Destruction Derby 100 F, Formula One 170 F, Adidas Power Soccer 110 F, Loaded + CD de démo 110 F. Tél. au 04 68 56 82 21 après 18 h.

Département 67
Vends Tekken, WipEout, Toshinden à 100 F pièce, Alien Trilogy, Wing Commander 3 à 180 F. Tél. au 03 88 74 59 73 à Alexis.

Département 68
Pour console PlayStation vends150 F Tunnel B1, 100 F Discworld, 200 F Raging Skies. Ou échange contre Les Chevaliers de Baphomet, Blazing Dragons, Actua Golf ou Warcraft 2. Tél. à Amaury au 03 89 52 58 43.

Département 68
Vends WipEout 2097, Tekken 2 250 F à débattre. Echange possible contre V-Rally, ISS Pro. Tél. au 03 89 23 59 40.

Département 69
Vends (sur Lyon uniquement) Iron Blood 120 F ou échange contre Extreme Games.Tél. à Nicolas au 04 78 36 47 97.

Département 69
Vends Fifa 97 sans notice mais en bon état, ainsi que divers CD démos pour 110 F. Tél à Julien au 04 72 35 02 43.

Département 69
Vends Sim city 2000, Tomb Raider, Legacy of Kain de 150 à 250 F. Ou échange contre V-Rally, Soul Blade, Resident Evil, Die Hard, WipEout 2097, Micro Machines V3, ISS Pro ou jeux récents. Tél. au 04'78 74 16 15.

Département 74
Vends Toshinden, SF Movie 50 F, Casper, Cool Boarders, DBZ 22, Gex, Track and Field, Pandemonium 150 F, Die Hard + pistolet 250 F, Crash Bandicoot, Fighter, manette 200 F, adaptateur multijoueur à 150 F. Tél. à Guillaume au 04 50 25 83 45.

Département 74
Vends Tomb Raider, Destruction Derby, Micro Machine V3 de 150 à 200 F. Tél. au 04 50 52 94 03 à Julien.

Département 75
Vends Tomb Raider, Die Hard Trilogy, Command and Conquer... entre 200 et 250 F. Ou échange contre V-Rally, Moto Racer, Warcraft II. Tél. à Benoît au 01 45 20 51 55.

Département 75
Vends Total NBA 96 à 130 F, Formula One, Destruction Derby 2, Crash Bandicoot à 200 F pièce. Tél. à Stéphane au 01 42 27 35 64 après 18 h.

Département 75
Vends ou échange Destruction Derby 2, Tomb Raider, Tekken 2, APSI 97 et Porsche Challenge 190 F chacun. Tél. au 01 42 39 00 07.

Département 75
Vends Micro Machines V3, NFS 2 à 250 F, Porsche Challenge à 220 F. Ou échange contre Soul Blade, V-Rally ou ISS Pro. Tél. à Jean au 01 45 00 00 92 (région parisienne et Paris uniquement).

Département 77
Vends 200 F Crash Bandicoot, 150 Frs Thunderhawk 2. Ou échange contre ISS Pro, V-Rally ou Soul Blade. Tél au 01 64 02 21 91 après 17 h.

Département 77
Vends jeux PlayStation Command and Conquer 230 F, Formula One 200 F, Crash Bandicoot 200 F. Tél. au 01 60 06 20 00

Département 78
Vends Soul Edge, KOF 95, V-Rally 249 F, ou le tout pour 650 F. MK3 pour 50 F, Tekken 2 pour 200 F. Tél. à Nicolas au 01 30 41 77 32.

Département 78
Vends sur Playstation Crash Bandicoot, Tomb Raider, Formula One, 180 F pièce, ou le tout pour 500 F. Tél. après 18 h au 01 34 62 37 78.

Département 78
Vends Street Fighter Alpha, Need for Speed 175 F, Gex 150 F, ou les 3 jeux pour 450 F. Tél. uniquement le week-end à Frédéric au 01 39 71 77 31.

Département 78
Vends LBA, Micro Machines V3, Crash Bandicoot, Soviet Strike, Resident Evil 200 F pièce. Tél. au 01 39 28 03 40.

Département 78
Vends Ridge Racer Revolution 170 F, WipEout 100 F, Destruction Derby 100 F. Tél. à Sylvain au 01 30 91 92 79 après 18 h.

Département 78
Vends jeux PlayStation Motor Toon 2, Crash Bandicoot, WipEout 2097 au prix (à débattre) de 200 F pièce. Tél le week-end à Aurélien au 01 34 80 02 24.

Département 78
Vends Exhumed et Motor Toon GP 2 au prix de 200 F l'un ou 380 F les deux, ou contre V-Rally + le volant + pédalier. Tél. à Sylvain au 01 30 61 57 40.

Département 78
Cède contre 1 000 F PlayStation + 2 manettes + 1 MC + NHL 97.Vends Soviet Strike, Tomb Raider, Crash Bandicoot, Ridge Racer, Les Chevaliers de Baphomet, Street Fighters Alpha 2 à 200 F pièce. Tél. à Alexis au 01 30 44 33 72.

Département 83
Vends Battle Arena Toshinden 99 F, NBA JAM TE 99 F, Destruction Derby 99 F, Adidas Power Soccer 149 F, ou le tout pour 446 F. Tél. au 04 94 21 88 01.

Département 83
Vends volant Mad Catz très bon état, peu servi, sous garantie 5 mois, 300 F. Tél. au 04 94 86 83 58.

Département 84
Vends True Pinball, Resident Evil, Tekken 450 F port compris. Tél. au 04 90 37 71 48.

Département 85
Vends, entre 100 et 200 F, LBA, Micro Machine V3, NBA in the Zone 2, Jonah Lomu Rugby, Need for Speed 2, OverBlood, Les Chevaliers de Baphomet. Pour tout jeu acheté, 1 CD de démo offert. Tél. à Guillaume au 02 51 69 40 78.

Département 91
Vends 150 F pièce ESPN Extreme Games, O. International, Track and Field. Tél. à Clément après 19 h au 01 64 95 73 21.

Département 91
Vends 300 F Destruction Derby 2, 200 F Crash Bandicoot, 150 F Resident Evil, 200 F Cool Boarders. Tél à Benjamin au 01 69 89 12 68 de 11 h à 12 h et de 16 h à 20 h.

Département 91
Vends Time Commando 120 F. Tél. au 01 64 96 93 10 à Romain de 19 h 30 à 20 h 30.

Département 92
Vends (ou échange) Tomb Raider, Die Hard + pistolet Predator, NBA JAM Extreme, D, Discworld, Ridge Racer de 100 à 250 F. Tél à Yann au 01 47 24 43 82.

Département 92
Vends PlayStation + 2 manettes + 1 MC + 10 CD démos + 1 jeu au choix (Fifa 97, Adidas Power Soccer, Sim City, Need for Speed, ISS Pro ou Fia 96) pour 1 400 F. Tél. à Willy après 18 h 01 47 08 59 89.

Département 92
Vends WipEout 2097 et Crash Bandicoot 250 F pièce. Tél après 17 h à Mathieu au 01 47 36 43 0

Département 92
Vends Destruction Derby 2 Time Commando 200 F pièce. Tél. à Diego de 18 à 19 h au 01 46 45 52 97.

Département 92
Vends ISS Pro à 250 F, Legacy of Kain à 250 F, Wing Commander 3 à 250 F, Crash Bandicoot à 150 F. Tél. à Jean Claude au 01 47 68 54 34 ou au 06 09 60 87 12.

Département 94
Vends LBA, ISS Deluxe, Crash Bandicoot, Pandemonium 220 F pièce. Tél. à Julien au 01 48 81 62 60.

Département 95
Vends 200 F Kart Duel, Moto Toons 2, 100 F Destruction Derby. Tél. à Thierry au 01 15 73 65.

Ubi Soft recrute

Dans le cadre du développement d'une série de jeux d'aventure action en 3D temps réel, Ubi Soft recherche des game designers (H/F). Il s'agit d'imaginer le gameplay précis de sections déterminées du jeu en respectant le design général déjà conçu, d'établir le descriptif écrit complet de ce gameplay (plan, comportement des personnages, etc.), puis de le réaliser en utilisant les outils informatiques développés en interne, de le régler et le tester jusqu'à finalisation complète. La capacité à travailler en équipe est primordiale (avec les autres game designers, les graphistes, les développeurs...).
Profil souhaité : niveau bac +2 ou équivalent, avec une formation de base qui peut être l'informatique ou le graphisme, mais le premier critère d'évaluation des candidats sera la pratique et l'analyse des jeux (consoles, PC...). Une connaissance de la programmation est utile, mais pas indispensable.
Pour proposer votre candidature, envoyez un mail détaillant votre CV à ahaegel@ubisoft.fr, ou bien un CV +lettre de motivation à A. Haegel / Ubi Soft, 28 rue Armand Carrel, 93100 Montreuil.
Merci de noter qu'aucune candidature téléphonique ne sera examinée !

BON POUR UNE P.A. GRATUI

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisible cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière éti d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°13 en kiosque en octobre prochain. Rendez-vous en oc

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de sp dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit d pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°1

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cede

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

MANETTE ANALOGIQUE 169F

CARTE MEMOIRE 79F

VOLANT MAD CATZ 469F

SUPER BONUS 50F CASH SUPPLEMENTAIRE
SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)
(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

FORMULA 1 97	AGENT ARMSTRONG	DBZ FINAL BOUT (JAP)	THE LOST WORLD II	MONSTER TRUCKS
NEW	329F	TEL.	369F	349F

MOTO RACER	NHL 98	WARCRAFT II	NUCLEAR STRIKE	PARAPPA THE RAPPER
369F	369F	349F	369F	269F

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

NOS ADRESSE

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du GENERAL Leclerc
94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Villag
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BO
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 08 36 685 686

ORGEVAL (78)
OUVERTURE FIN SEPTEMBRE
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

15 SCORE GAMES
GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
RIX DE VENTE DES JEUX
STE ET HORAIRES DES MAGASINS
RUCS ET ASTUCES
OTE ARGUS & REVENTE
E VOS JEUX
EMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE
RATUIT 64 PAGES

GAGNEZ **24** CONSOLES ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

PAR TEL. : 08 36 685 686

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

SCORE GAMES VPC (9h - 19h30)
6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT ENVOIS ECO (1 à 6 jeux : 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				...F
FRAIS DE PORT ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux : 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				...F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

Critiques

Finies les vacances ! C'est la rentrée, on va vous bombarder toute l'année à grands coups de notes, et les jeux vidéo n'y couperont pas non plus. Non, ne déprimez pas. Le mois de septembre n'est pas si triste que ça, les feuilles mortes se ramassent à la pelle, et les nouveautés vidéo-ludiques aussi. Et comme la mode devrait être de mettre des notes pour pas mal d'entre vous, nous sacrifions encore une fois à la tradition. Le coin des cancres se trouve du côté de nos courts métrages, alors que les meilleures copies ont été ici passées au crible de la rédaction de PlayStation Mag. Pour tout savoir, c'est ici.

	J-F. Morisse	N. Nini	G. Szriftgiser	J. Santoni	V. Sebansky	D. Martinyuk	B. Janssens	Et vous ?
FORMULA ONE'97 (P. 68)	9	9	9	9	9	8	8	
STREET FIGHTER EX + ALPHA (P. 74)	8	8	8	8	8	8	8	
PARAPPA THE RAPPER (P. 78)	7	7	6	7	6	6	7	
RAY STORM (P. 80)	7	7	7	7	6	6		
FANTASTIC FOUR (P. 82)	5	6	5	4	6			
FATAL FURY REAL BOUT (P. 84)	5	4	5		5	5	5	
AGENT ARMSTRONG (P. 86)	5	5	6	5	4	5	5	
MASS DESTRUCTION (P. 88)	4	5	5	6	4		4	

LE BAREME DES NOTES

1 EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?

2 LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !

3 AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.

4 OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.

5 TOUT JUSTE MOYEN.

6 ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.

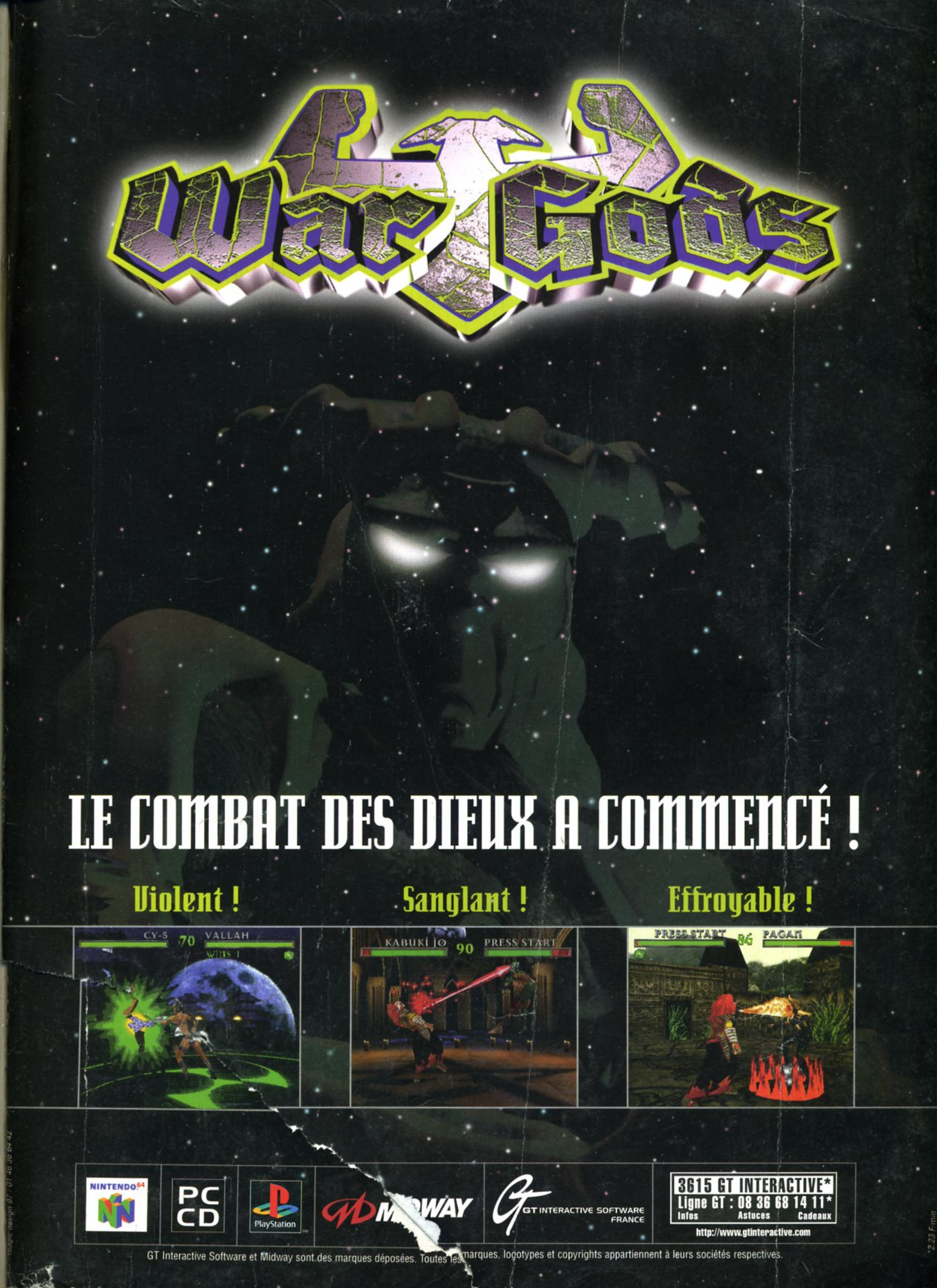
7 ENFIN UN BON TITRE !

8 TRES TRES BON !

9 EXCEPTIONNEL !

10 LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants CHRISTIAN LEVENEUR, PIERRE SISSMANN.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication PIERRE SISSMANN.
Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE.
Rédacteur en chef adjoint NOURDINE NINI.
Directeur artistique ALAIN LANGLOIS.
Premier maquettiste CHRISTOPHE GOURDIN.
Maquette ISABELLE LACOMBE, STÉFANIE BRUNELLE ET CATHERINE BRANCHUT.
Secrétaire de rédaction IVAN GAUDÉ. ***Correcteur :*** DOMINIQUE PERINI.
Corrections Photographiques STÉPHANE LECLERCQ ***Illustrateur*** Pi XX.
Publicité CLAUDINE LEFEBVRE, ANTOINE TOMAS.
Secrétariat LAURENCE GEUFFROY, CAROLE BOUVIER
Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, VLADIMIR SEBANSKY, JEAN SANTONI, GREGORY SZRIFTGISER, GRÉGOIRE HELLOT, NICOLAS MOULIN ET FRÉDÉRIC GARCIA, CAROLE BOUVIER, MATHILDE REMY..
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE, LA GALIOTE-PRENANT.
Distribution TRANSPORT PRESSE.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
Copyright de la couverture Formula One'97 © Psygnosis 1997.
Remerciements à Fleur Breteau, Liz Ashford, Richard Brunois.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.


War Gods
LE COMBAT DES DIEUX A COMMENCÉ !
Violent !
Sanglant !
Effroyable !
CY-5 70 VALLAH
KABUKI JO 90 PRESS START
PRESS START 86 PAGAN
NINTENDO64
PC CD
PlayStation
MIDWAY
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
http://www.gtinteractive.com
GT Interactive Software et Midway sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

TBWA

SERREZ A DROITE

rapid racer

LA COURSE DE OFF-SHO
LA PLUS RAPIDE DU MO

POWERLINE 08 36 68 22 02 (2,23 F/MIN) 3615 PlayStation L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS D'UN SPÉCIALISTE EN DIRECT (2,23 F/MIN).

PlayStation